

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1. Aktivitas bermain permainan tradisional sudah terlihat dimainkan oleh anak sejak kegiatan bebas sebelum kegiatan inti dimulai. Permainan tradisional semakin dipertegas dalam kegiatan inti, dengan dijadikan strategi pembelajaran untuk mencapai capai pembelajaran. Permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran lebih sering dilakukan dalam kegiatan olah raga “sabtu ceria”. Awalnya guru sesekali mengajak anak untuk bermain engklek dalam kegiatan sabtu ceria, melihat antusias anak dalam bermain engklek, guru berinisiatif membuat banner papan engklek, agar anak dapat dengan bebas bermain engklek dalam kegiatan main bebas. Inisiatif guru berhasil, anak-anak menjadi lebih seing bermain engklek, bahkan sampai anak mengusulkan sendiri untuk bermain engklek dalam kegiatan sabtu ceria. Selain dalam kegiatan sabtu ceria, guru juga sesekali menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu strategi pembelajaran pada hari kamis “kamis nyunda”. Melalui permainan tradisional guru dapat menerapkan disiplin positif pada anak, salah satu disiplin positif yang diterapkan guru adalah dengan cara menampung ide dan usulan setiap anak kemudian mengembalikannya pada anak untuk disepakati mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan, serta memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi setiap permainan yang akan dilakukannya. Cara ini merupakan bentuk penghargaan, empati, kepercayaan, dan peningkatan harga diri pada anak yang dilakukan oleh guru terhadap anak. Permainan tradisional juga mendukung tahapan bermain pada anak, yaitu bermain kooperatif pada anak usia 5-6 tahun. Melalui permainan tradisional anak mulai mampu bermain secara berkelompok bersama teman-temannya. Anak mampu bekerja sama mempersiapkan alat main, anak membagi urutan pemain, anak mampu mengusulkan aturan permainan, anak mampu menetapkan dan menyepakati aturan permainan berdasarkan tujuan permainan, serta anak mampu saling

mengingatikan terhadap aturan-aturan permainan yang telah disepakati agar dapat mencapai tujuan permainan. Permainan tradisional juga mendukung fungsi bermain bagi anak. Melalui permainan tradisional, khususnya engklek, anak dapat berstrategi untuk memutuskan masalah dengan cara anak mengatur kecepatan lemparan kreweng dan lompatan engklek agar dapat menyelesaikan permainan satu putaran penuh. Permainan tradisional juga berfungsi untuk mendukung perkembangan sosial anak dengan cara interaksi sosial, kerjasama, dan peduli. Interaksi sosial terstimulasi saat anak berkomunikasi dengan semua pemain mengenai permainan, kerjasama terstimulasi saat ada dua orang anak mengambil banner engklek kemudian menghamparkannya hingga siap untuk dimainkan dan merapikannya kembali ketika permainan selesai dimainkan, peduli tercermin saat anak menghargai pemain lain, terlihat saat anak ikut tersenyum saat temannya berhasil menyelesaikan engklek satu putaran penuh dan menyemangati temannya saat belum berhasil menyelesaikan engklek satu putaran penuh. Permainan engklek juga mendukung anak untuk mampu mengungkapkan dan meminimalisir rasa takut. Hal ini terlihat saat anak melemparkan kreweng dan lompatan engklek. Kecepatan anak dalam melemparkan kreweng dan melakukan lompatan kaki merupakan ungkapan rasa saat melakukan permainan, sedangkan permainan tradisional berfungsi untuk meminimalisir rasa takut terlihat saat satu orang anak mau ikut mencoba melakukan engklek untuk pertama kalinya setelah melihat teman-temannya melakukan engklek. Fungsi bermain selanjutnya yang terstimulasi melalui permainan tradisional adalah membantu anak mengenali dirinya sendiri. Fungsi ini terlihat saat sebagian anak mengusulkan untuk berganti permainan dari petak umpet ke engklek, awalnya semua pemain mau bermain engklek, tapi setelah alat main disiapkan, satu orang anak mundur, menganggap engklek sulit karena harus melompat dengan satu kaki. Terakhir, fungsi bermain adalah mengurangi konflik dan trauma sosial. Melalui permainan tradisional anak mampu menanggulangi konflik salah satunya terlihat saat semua pemain berdiskusi untuk menyepakati urutan pemain, berdasarkan usulan satu orang anak atau seperti biasanya melakukan hompimpa. Penanggulangan trauma sosial

terlihat saat anak dengan bebas bermain petak umpet setelah ditawari ikut bermain oleh gurunya, anak pada kegiatan sebelumnya kesal sebab tidak diikuti kemauannya karena anak tidak mengikuti aturan.

2. Permainan tradisional mendukung enam dimensi profil pelajar pancasila, terutama dalam permainan engklek dan petak umpet. Dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia terstimulasi melalui saat anak jujur dalam melakukan hompimpa, kembali mengantre setelah selesai melakukan permainan baik sukses menyelesaikan satu putaran penuh maupun gagal dalam melakukan permainan, anak mampu mendengarkan usulan aturan permainan dari temannya, serta anak mampu bertanggung jawab membereskan kembali peralatan permainan. Dimensi berkebinekaan global terstimulasi saat anak mengajak semua temannya untuk melakukan permainan tradisional serta mampu bermain bersama-sama dengan seluruh temannya tanpa memandang perbedaan apapun. Dimensi gotong royong terstimulasi salah satunya ketika anak bersama-sama dengan temannya mempersiapkan alat main dan merapikan kembali peralatan setelah permainan selesai. Dimensi mandiri terstimulasi saat anak melakukan seluruh kegiatan permainan tanpa bantuan guru, anak-anak bahu membahu menciptakan sebuah permainan yang menyenangkan menurut pandangan mereka, anak mempersiapkan seluruh peralatan main tanpa bantuan guru setelah menyepakati permainan, membuat aturan main bersama-sama dengan semua pemain, dan melakukan engkek pelan-pelan untuk menjaga fokus dan keseimbangan. Dimensi bernalar kritis terstimulasi saat anak mengkritisi gerakan teman-temannya saat melakukan permainan secara spontan, hal ini terlihat saat anak mengatakan awas dan hati-hati saat temannya melakukan engklek agar temannya berhati-hati, sehingga kaki tetap berada di dalam petak sampai permainan selesai. Dimensi kreatif terstimulasi saat anak terbiasa menyelesaikan masalah berdasarkan ide-idenya, hal ini terlihat saat satu orang anak berinisiatif berjaga di samping bidang permainan untuk mengurani potensi kecurangan, anak mengatur kecepatan lemparan kreweng dan lompatan kaki agar tepat berada di dalam petak. Anak menetapkan tempat persembunyian dalam permainan petak umpet. Keenam dimensi tersebut saling berkesinambungan mendukung setiap dimensinya

dalam seluruh aktivitas yang dilakukan oleh anak saat memainkan permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan teori bermain Brunner bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan *problem solving*, dimana dalam setiap aktivitasnya menuntut anak untuk selalu kreatif dan fleksibel. Indikasi permainan tradisional terutama permainan engklek dan petak umpet berperan dalam mendukung profil pelajar pancasila terlihat ketika semua anak mampu memainkan permainan tradisional dengan luwes.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memaparkan dukungan nilai-nali permainan tradisional engkek dan petak umpet terhadap enam dimensi profil pelajar Pancasila pada fase fondasi. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk penelitian terkait permainan tradisional dan profil pelajar pancasila. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian berupa pengaplikasian permainan tradisional dalam kegiatan kokurikuler proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) fase fondasi. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian yang lebih terfokus pada satu dimensi profil pelajar pancasila. Maksudnya, peneliti selanjutnya dapat meneliti nilai-nilai permainan tradisional tertentu pada salah satu dimensi profil pelajar Pancasila berdasarkan elemen dan subelemen dimensi pilihannya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian sejenis dengan mengganti atau memperbanyak jenis permainan tradisional yang dijadikan sebagai strategi pembelajaran dalam mendukung profil pelajar pancasila fase fondasi.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka direkomendasikan mengenai manfaat dukungan permainan tradisional terhadap profil pelajar pancasila pada fase fondasi bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber inspirasi strategi pembelajaran berbasis budaya, sehingga permainan tradisional dapat menjadi kegiatan khas satuan pendidikan.
2. Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan guru dapat menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu variasi dalam pemilihan strategi

pembelajaran untuk menstimulasi dimensi-dimensi profil pelajar pancasila sekaligus sebagai salah satu upaya pelestarian budaya pada fase fondasi. Selain itu, guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk pengembangan kegiatan pembelajaran, sehingga guru dapat terinspirasi merancang aktivitas proyek penguatan profil pelajar pancasila berbasis permainan tradisional.

3. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengganti atau memperbanyak permainan tradisional yang dijadikan sebagai strategi pembelajaran, agar diketahui juga dukungan permainan tradisional lainnya terhadap profil pelajar pancasila fase fondasi. Selain itu, peneliti lainnya dapat mengkaji secara terfokus terhadap satu dimensi profil pelajar pancasila, agar dapat terlihat sejauh mana permainan tradisional menumbuhkan setiap dimensinya.