

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Proses Desain Perencanaan Media GO PENTRA dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal bagi Anak

Proses desain perencanaan media GO PENTRA telah terbukti efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal pada anak usia dini, yang ditandai dengan keterlibatan aktif anak dalam berbagai permainan tradisional. Dalam tahap perencanaan, kebutuhan guru akan media yang dapat memfasilitasi permainan tradisional sangat diakui. Selama proses validasi oleh ahli, baik dalam aspek fisik maupun materi, media GO PENTRA disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak yang mengutamakan aspek keselamatan, kenyamanan, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Validasi ahli menyarankan penggunaan bahan yang aman dan tidak berbahaya, serta ukuran yang sesuai dengan proporsi tubuh anak-anak, guna mendukung pengalaman belajar yang maksimal.

Guru juga mengungkapkan pentingnya media yang memungkinkan pengenalan dan pengembangan permainan tradisional yang lebih bermakna, bukan hanya dalam momen tertentu seperti Agustusan atau Kamis Nyunda, melainkan secara rutin dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang efektif dapat memberikan ruang bagi anak untuk mempelajari dan menghargai nilai-nilai budaya lokal melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, GO PENTRA tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga sarana untuk mengenalkan kearifan lokal yang penting bagi perkembangan sosial dan emosional anak.

Proses desain perencanaan media GO PENTRA dalam menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal bagi anak usia dini dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan melibatkan pertimbangan berbagai aspek penting, termasuk desain fisik, pemilihan bahan, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui media GO PENTRA, yang terdiri dari alat-alat permainan tradisional seperti kempis batok kelapa, lisung, cobek tanah liat, dan perkakas rumah tangga lainnya, anak-anak dapat dikenalkan pada warisan budaya yang sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal. Desain media ini bertujuan

untuk merangsang keterampilan motorik kasar dan halus anak, sekaligus menginternalisasi nilai-nilai sosial, seperti tanggung jawab, kerja sama, sopan santun, serta keterampilan sosial. Dengan memanfaatkan media ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan, mendukung pembentukan karakter dan sosial anak, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap kebudayaan lokal. Penekanan pada kesesuaian ukuran media dan keamanan bahan yang digunakan, seperti pemilihan kayu yang aman dan cat non-toxic, semakin mempertegas relevansi media GO PENTRA sebagai sarana pendidikan yang tidak hanya efektif secara fungsional tetapi juga aman dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

5.1.2 Implementasi Pembelajaran media GO PENTRA dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal pada Anak Usia Dini

Implementasi desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal berbasis media permainan GO PENTRA ini memuat kegiatan pembelajaran dan bentuk penilaian yang diberikan pengguna yaitu guru dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran permainan tradisional ini, tentunya tidak dilakukan tanpa dasar, akan tetapi peneliti menggunakan materi dan metode yang sudah digunakan dalam rancangan desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal. Oleh karenanya, kegiatan pembelajaran permainan tradisional ini disusun secara komprehensif, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan-permainan tradisional di sekolah.

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media GO PENTRA menunjukkan dampak yang signifikan dalam menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal pada anak usia dini. Dalam praktiknya, pembelajaran berbasis media permainan tradisional ini dilakukan melalui pendekatan sentra dan klasikal yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam permainan tradisional seperti kempis batok kelapa, lisung, cobek tanah liat, dan perkakas rumah tangga tradisional lainnya. Anak-anak tidak hanya terlibat dalam bermain, tetapi juga dihadapkan pada peluang untuk mengembangkan sikap-sikap sosial seperti tanggung jawab, kerja sama, sopan santun, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, media GO PENTRA berhasil menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan penuh eksplorasi, di mana anak-anak dapat belajar sambil bermain, sebuah prinsip penting dalam pendidikan anak usia dini.

Implementasi ini juga menunjukkan bahwa melalui penggunaan media yang relevan dan kontekstual, seperti permainan tradisional yang mengandung unsur kearifan lokal, anak-anak tidak hanya mendapatkan keterampilan fisik, tetapi juga pemahaman yang lebih dalam mengenai budaya dan nilai-nilai yang ada di masyarakat mereka. Melalui pengalaman langsung dengan alat-alat tradisional, mereka mulai menghargai budaya mereka sendiri dan belajar bagaimana mempertahankan warisan budaya tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran anak usia dini.

5.1.3 Penilaian media Pembelajaran GO PENTRA dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Berbasis Media Permainan Tradisional

Desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal berbasis media permainan tradisional yang telah dihasilkan mendapat respon yang positif baik dari ahli, guru, maupun peserta didik, sehingga hasil tersebut didapat dari penilaian skala likert yang dipakai dalam penelitian. Namun demikian, penilaian atau evaluasi dari kegiatan pembelajaran media permainan tradisional tersebut, terlihat dari penilai yang dipakai dalam desain pembelajaran tersebut baik dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian maupun evaluasi dalam desain pembelajaran tersebut.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dari desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal berbasis media permainan tradisional diharapkan dapat memberikan implikasi terhadap peran dan urgensi mengenai nilai-nilai kearifan lokal bagi pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, melalui media permainan tradisional ini memungkinkan peserta didik, tidak kehilangan jati diri sebagai manusia individu yang mempunyai kebudayaan dan kearifan sendiri, dan sebagai bangsa akan menyadari melimpahnya identitas nasional yang harus dipertahankan.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai institusi tentunya harus mempunyai skema atau desain pembelajaran yang baik untuk mendukung dan menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal bagi peserta didik disekolah, karena sekolah sebagai lembaga harus mempunyai fasilitas yang memadai baik secara fisik maupun pemikiran atau konsep. Dengan kata lain, kewajiban tersebut menjadi perhatian secara holistik baik itu kepala sekolah, guru dan orangtua, sehingga upaya untuk mengembangkan peserta didik baik pengetahuan, sikap dan keterampilan menjadi terlaksana dengan baik. Oleh karenanya, permainan tradisional menjadi salah satunya untuk mengembangkan hal tersebut, walaupun tidak menuntut kemungkinan dengan adanya desain-desain pembelajaran yang baru dapat menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal bagi peserta didik, khususnya di TK Rohmatika.

2. Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator dan pemandu kegiatan pembelajaran sehari-hari, tentunya harus kreatif dan memahami lapangan pembelajaran. Artinya upaya untuk mendesain pembelajaran, guru harus mampu untuk mengembangkan hal tersebut. Dengan kata lain, guru yang memahami setiap perkembangan peserta didik, sehingga guru akan mengetahui setiap kelamahan dan kelebihan peserta didik. Oleh karenanya, media permainan tradisional yang didesain ini menjadi salah satu cara untuk merancang kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini, selebihnya guru di sekolah TK Rohmatika khususnya harus mampu untuk mengembangkan hal tersebut.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal berbasis media permainan tradisional ini dilakukan di sekolah yang terbatas di TK Rohmatika. Oleh karenanya, peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk melihat dan mengembangkan secara kritis dan lebih jauh untuk mendesain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal bagi anak usia dini. Dengan demikian, peneliti selanjutnya bisa mengoreksi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan komprehensif.