

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Nilai karakter yang dikembangkan melalui permainan tradisional berkisar pada penanaman nilai moral yang pada dasarnya berupa nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran, kedisiplinan, kepatuhan, keindahan, kebersamaan, toleransi, tenggang rasa, tanggung jawab, kepemimpinan, kesadaran, kearifan, kekuatan fisik, sportifitas, dan lain sebagainya. Pengembangan nilai karakter melalui permainan tradisional pada dasarnya merupakan *the hidden curriculum* yang terintegrasi secara langsung di dalam seluruh unsur permainan tradisional yang meliputi unsur musikal, unsur bahasa dan sastra, juga unsur permainan. Proses pengembangan nilai karakter berpijak pada aspek mengenal alam, mengenal lingkungan, dan mengenal Tuhan, dilakukan dengan upaya memperkenalkan, memahami, dan mengajarkan melalui cara pembiasaan dan keteladanan.
2. Faktor penghambat dalam upaya mengembangkan karakter melalui permainan tradisional adalah adanya kesenjangan sistem antara pendidikan formal, informal, dan non formal. Dalam wilayah pendidikan formal terlalu berat pada sisi kognitif, sementara sisi yang lain (afektif dan psikomotorik) kurang mendapat porsi yang layak. Demikian pula halnya di kedua wilayah lainnya sistem ini pun tidak berimbang. Pendidikan idealnya memiliki keterpaduan (sinergi) antara pendidikan formal, informal dan non formal.
3. Upaya pengembangan nilai karakter dilakukan dengan strategi pendidikan nilai yakni lebih mengaktifkan ranah afektif, membina perilaku positif secara berulang-ulang, dan upaya transfer nilai dengan cara yang pasti, kontinyu, pelan-pelan, sedikit demi sedikit, dalam nuansa kebersamaan dan kekeluargaan.

B. Implikasi

Permainan tradisional sunda yang ada di Komunitas Hong dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran dalam pendidikan formal dan dapat dimasukkan dalam pembelajaran muatan lokal pada jenjang pendidikan dasar.

C. Rekomendasi

1. Kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- a. Permainan tradisional sunda dapat dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran formal khususnya di tingkat pendidikan dasar
- b. Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar hendaknya menjadikan permainan tradisional sunda sebagai salah satu alternatif metoda pembelajaran yang dalam praktiknya dapat sinergi dengan mata pelajaran lainnya.
- c. Kesenian dan olah raga, hendaknya menjadikan permainan tradisional sunda sebagai media bagi pembelajarannya, khususnya bagi penanaman Pendidikan Karakter Bangsa.

2. Kepada Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bandung

Kepada DISPARBUD, hendaknya di dalam program kegiatannya senantiasa menyertakan permainan tradisiona sunda sebagai salah satu seni budaya lokal yang kedudukannya sebagai asset budaya dapat disejajarkan dengan asset budaya lainnya.

3. Kepada Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Membuat program kegiatan kemahasiswaan dengan memasukan kegiatan permainan tradisional sunda
- b. Mengembangkan pusat kajian pendidikan karakter berbasis kearifan lokal yang ada di Jawa Barat
- c. Mempublikasikan hasil riset penelitian yang berkaitan dengan pengembangan kearifan lokal berbasis nilai

4. Kepada Komunitas Hong

Komunitas hong hendaknya membantu menyebarkan dan mensosialisasikan mainan dan permainan anak-anak tradisional melalui teknologi berbasis *website* dan media sosial.

5. Kepada Orang Tua

Para orang tua, hendaknya mendorong anak-anak mereka untuk mencintai seni budaya tradisi semenjak usia dini yang diawali dengan pengenalan, pemahaman, dan penguasaan terhadap mainan dan permainan tradisional Sunda, khususnya permainan tradisional sunda.