

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Penelitian ini memfokuskan pada tiga masalah, yaitu (1) perbedaan pengaruh antara kelompok yang diberi program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) diintegrasikan *social behavior*, (2) kelompok yang diberi program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) dan (3) kelompok yang diberi aktivitas ekstrakurikuler akademik. Integrasi *social behavior* dengan program yang sengaja disusun (terstruktur) menjadi hal yang paling menjadi perhatian di penelitian ini. Dimana program tersebut diharapkan dapat memajukan pendidikan khususnya di bidang pendidikan jasmani, juga menjadi suatu pembaharuan yang dapat diterapkan sebagai kurikulum untuk meningkatkan aspek afektif siswa sekolah di kalangan remaja milenial. Berikut ini merupakan kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini:

5.1 Simpulan

Pertama, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dalam menerapkan program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan integrasi *social behavior*) terhadap pengembangan *social behavior* siswa pada kelompok eksperimen I, dibandingkan dengan kelompok eksperimen II non-integrasi yang dilihat dari segi pengembangan *social behavior* nya. Pada pelaksanaannya, terdapat tiga komponen *social behavior* dengan skala kompetensi sosial yang diteliti pada penelitian ini, yaitu komponen *peer relation*, *self-management* dan *academic behavior*. Komponen *peer relation* diterapkan atau diintegrasikan ketika permainan tradisional gobak sodor berlangsung, karena permainan gobak sodor memiliki karakteristik yang berhubungan dengan nilai-nilai dalam komponen *peer relation* sehingga memudahkan proses integrasi dan memberikan hasil pengembangan *social behavior* yang diperoleh secara maksimal. Komponen *self-management* diterapkan ketika permainan tradisional engklek berlangsung. Hal tersebut dilakukan karena karakteristik permainan engklek yang berhubungan dengan komponen *self-management*, sehingga memudahkan proses integrasi. Berlaku pula untuk komponen *academic behavior*

yang diterapkan pada permainan tradisional boy-boyan, karena karakteristik dari permainan tradisional boy-boyan yang sedikitnya berhubungan dengan komponen *academic behavior* sehingga proses integrasi berlangsung secara maksimal. Pada kelompok eksperimen I, hasil tertinggi terdapat pada komponen *peer relation* dalam permainan tradisional gobak sodor. Hal tersebut terjadi dikarenakan aspek-aspek dalam komponen *peer relation* lebih banyak dibandingkan dengan komponen *self-management* dan *academic behavior*, terdapat 14 aspek dalam *peer relation* yang diintegrasikan melalui permainan tradisional gobak sodor. Sedangkan di komponen *self-management* hanya terdapat 10 aspek dan pada komponen *academic behavior* terdapat 8 aspek yang diintegrasikan. Selain terdapat peningkatan pada skala kompetensi sosial, integrasi *social behavior* juga mengalami penurunan pada skala perilaku antisosial.

Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok dengan program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) integrasi *social behavior* dan kelompok aktivitas ekstrakurikuler akademik terhadap pengembangan *social behavior* siswa.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok yang diberi program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) non-integrasi dan kelompok aktivitas pembelajaran akademik. Berbeda dengan kelompok eksperimen I yang diberi proses integrasi, pada kelompok eksperimen II non-integrasi siswa hanya mendapat perlakuan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan). Sehingga hasil yang didapat pada pengembangan *social behavior* tidak maksimal. Meskipun pengaruh dari permainan tradisional tetap signifikan terhadap pengembangan *social behavior*, namun skor yang diperoleh tidak terlalu tinggi. Meskipun begitu, skor pada kelompok eksperimen II tetap lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan aktivitas ekstrakurikuler akademik. Pada kelompok kontrol, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat skor rendah dan pengaruh signifikan dalam menerapkan aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis terhadap pengembangan *social behavior* siswa. Pada kelompok kontrol, meskipun hasil penelitian tetap memiliki pengaruh yang signifikan, namun cenderung memiliki skor yang rendah dan seringkali terjadi penurunan pada pengembangan *social*

behavior khususnya pada skala kompetensi sosial. Selain itu, pada kelompok kontrol juga terjadi hal yang kurang baik, karena terdapat peningkatan pada skala perilaku antisosial yang seharusnya mengalami penurunan.

Kelompok dengan proses integrasi memiliki skor yang lebih tinggi dari dua kelompok lainnya karena dalam proses nya terdapat program yang dibuat secara sengaja untuk pengembangan *social behavior* khususnya di usia remaja. Program tersebut disusun sedemikian rupa agar setiap komponen dan setiap aspek dalam *social behavior* dapat tersampaikan dan dapat diterapkan oleh siswa baik dalam proses penelitian maupun dalam kehidupannya sehari-hari. Dari penelitian ini, dapat dipastikan bahwa program dengan proses integrasi memiliki hasil yang lebih maksimal dalam pengembangan *social behavior* siswa dibandingkan dengan program yang tanpa integrasi (non-integrasi). Pada penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa sebuah permainan tradisional masih bisa memainkan peran yang baik sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan untuk dilakukan di tengah perkembangan zaman, khususnya pada era ini di kalangan usia remaja yang kerap dikenal dengan istilah “remaja milenial”. Dimana permainan tradisional merupakan sebuah aktivitas yang tidak menggunakan teknologi dan biaya yang berlebih, namun dapat memberikan efek “senang” ketika dilakukan, sebuah permainan yang menimbulkan canda tawa dalam prosesnya. Di era remaja milenial ini, sebuah permainan tradisional juga dapat diangkat keberadaannya, manfaatnya, dan kesenangannya melalui media sosial yang erat dengan generasi remaja milenial tersebut.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, pertama, penelitian ini berimplikasi pada porsi guru yang perlu memperkaya isi atau konten dan dari sisi apa saja yang diajarkan pada siswa itu tidak hanya tergantung pada kurikulum saja, melainkan pada perkembangan aktivitas pembelajaran seperti melalui aktivitas permainan olahraga tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) yang perlu diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani secara terencana dan terstruktur.

Kedua, di era yang semakin pesat dengan perkembangan ilmu, guru juga perlu memperbanyak atau menggabungkan elemen-elemen khususnya dalam

permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) menjadi konten dari pembelajaran pendidikan jasmani. Karena didalam materi pembelajaran pendidikan jasmani terdapat permainan tradisional untuk mengembangkan gerak dasar siswa dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional itu sendiri.

Ketiga, penelitian ini juga berimplikasi untuk menambah wawasan tentang optimalisasi program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas. Karena dengan menerapkan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) dapat menambah pembendaharaan materi pembelajaran bagi guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas dalam upaya mengembangkan *social behavior* siswa. Meskipun begitu, permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) juga hanya bersifat materi tambahan yang bertujuan untuk pengalaman pembelajaran siswa saja, bukan semata-mata fungsinya menggantikan peran pembelajaran pendidikan jasmani.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diajukan dibagian sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut: Pertama, bagi siswa sebuah permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang sudah lama dilupakan namun ketika dimainkan kembali, permainan tersebut terasa sangat menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme para siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) karena permainan dan program tersebut sangatlah menyenangkan untuk dilakukan bagi mereka, sehingga dapat dijadikan sebuah referensi bagi guru pendidikan jasmani Sekolah Menengah Atas dalam menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani. Karena dalam permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan yang diintegrasikan *social behavior*) ini selain bermanfaat untuk memberikan rekomendasi materi pembelajaran juga memberikan manfaat dalam proses mengembangkan keterampilan perilaku sosial siswa.

Kedua, bagi sekolah mengenai kekosongan tentang optimalisasi program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah atas. Dimana program permainan tradisional dalam penelitian ini merupakan alternatif program untuk pengembangan keterampilan perilaku sosial siswa melalui tahapan-tahapan terstruktur dan terencana. Sehingga diharapkan program tersebut dapat dilakukan dan diterapkan, peneliti merekomendasikan untuk pengembangan perilaku sosial siswa juga bisa melalui aktivitas olahraga lainnya. Karena semakin beragamnya program aktivitas olahraga yang dilakukan, maka semakin besar pengembangan perilaku sosial siswa yang diperoleh melalui olahraga.

Ketiga, bagi guru pendidikan jasmani bahwa aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boy yang diintegrasikan *social behavior*) dapat dilakukan karena memberikan wawasan aktivitas pembelajaran dalam upaya pengembangan perilaku sosial siswa melalui permainan sederhana yang mudah dipahami dan menyenangkan.

Keempat, bagi penelitian selanjutnya, peneliti juga merekomendasikan untuk meneliti tentang pengembangan perilaku sosial siswa dalam menerapkan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani melalui materi permainan tradisional pada permainan lainnya yang lebih luas dari berbagai daerah yang terdapat di Indonesia, agar program seperti ini selain dapat menanamkan rasa kebanggaan terhadap kebanggaan budaya yang dimiliki, dan juga agar mengoptimalkan pengembangan domain afektif siswa, khususnya pada aspek perilaku sosial siswa.