

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di RA Rohmatika tentang nilai karakter sopan santun berbasis social kewarganegaraan anak usia dini melalui permainan tradisional anjang-anjangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan pada saat penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dalam penguatan nilai sopan santun anak berbasis sosial kewarganegaraan dimulai dengan menyiapkan RPPH yang didalamnya menentukan Indikator dan tujuan, penyusunan instrument, pemilihan media, membuat alat evaluasi, dan permainan tradisional anjang-anjangan.
- 2) Pelaksanaan pada saat penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dalam penguatan nilai sopan santun anak berbasis sosial kewarganegaraan dimulai dengan memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional, pemberian motivasi untuk melakukan nilai- nilai kebaikan khususnya nilai sopan santun lalu pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPPH yang sudah ditentukan.
- 3) Evaluasi pada saat penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dalam penguatan nilai sopan santun anak berbasis sosial kewarganegaraan dilakukan dengan cara observasi selama pembelajaran lalu mengolah instrument penilaian seperti observasi, percakapan, hasil unjuk kerja, hasil karya lalu melakukan suatu penilaian. Dalam hasil penilaian permainan tradisional anjang-anjangan anak terlihat adanya perubahan perilaku sosial dan dalam implementasinya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.

4) Kendala yang ditemukan pada saat penerapan permainan tradisional anjang-anjangan dalam penguatan nilai sopan santun anak berbasis sosial kewarganegaraan yaitu kurangnya media yang lebih banyak pada saat bermain di sekolah. Kedua, anak dan guru kurang bebas berekspresi dikarenakan terbatas oleh masker yang digunakan. Ketiga guru masih kebingungan menentukan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk anak

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di RA Rohmatika, peneliti menyarankan untuk meningkatkan nilai karakter sopan santun anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan mengenalkan dan mengimplementasikan permainan tradisional anjang-anjangan baik di rumah maupun di sekolah

Bagi Sekolah, implementasi permainan tradisional anjang-anjangan sebagai pembelajaran bisa dimulai dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan perilaku sosial kewarganegaraan, memfasilitasi anak permainan tradisional, mengembangkan alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pencapaian khususnya mengukur ketercapaian karakter perilaku sopan santun berbasis perilaku sosial kewarganegaraan, melakukan kompetisi antar siswa untuk lebih memotivasi dan menambah minat anak dalam bermain permainan tradisional. Bisa juga guru memodifikasi permainan tradisional anjang-anjangan agar lebih menarik untuk anak. Bagi orang tua, permainan tradisional bisa dimulai dengan memfasilitasi anak agar anak bisa aktif bermain sambil belajar melalui permainan tradisional anjang-anjangan di rumah sebagai solusi pengalihan perhatian dari *gadget* yang berlebihan. Bagi Dinas dan pemangku kebijakan seperti pemerintah daerah dan kebudayaan, bisa dengan mengadakan pameran tentang berbagai macam permainan tradisional khususnya permainan tradisional anjang-anjangan yang tentunya memberikan wawasan dan pengenalan kepada anak tentang permainan tradisional yang sarat akan makna dan nilai karakter untuk anak.

Selain untuk melestarikan kembali nilai-nilai luhur budaya Jawa Barat, permainan tradisional anjang-anjangan ini dilakukan untuk meningkatkan nilai sopan santun dan menjadi warga negara yang baik pada *anak* usia dini yang tentunya memerlukan adanya kerjasama dan sinergitas antara orang tua di rumah,

Ilmia Amalia, 2020

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN DALAM PENGUATAN NILAI KARAKTER SOPAN SANTUN ANAK BERBASIS PERILAKU SOSIAL KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru di sekolah dan pemangku kebijakan lainnya untuk men capai tujuan yang diharapkan.