

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Penelitian pengembangan model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dilaksanakan melalui tahapan *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Semua tahapan dilakukan melalui proses panjang dengan kajian mendalam sehingga model dapat diimplementasikan dan memberikan solusi serta menghasilkan produk berupa model *Traditional Game-Based Learning*. Hasil penelitian memaparkan hasil analisis temuan penelitian yang tertuang pada bab simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang di dalamnya terdiri dari simpulan dalam konteks umum dan khusus, implikasi penelitian yang berkontribusi pada pembuat kebijakan, pengguna serta peneliti berikutnya, serta rekomendasi bagi hasil penelitian untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### **1.1 Simpulan**

##### **1.1.1 Simpulan Umum**

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak positif globalisasi telah membawa kearifan lokal Indonesia mendunia. Namun dampak negatif globalisasi pada saat ini sangat berpengaruh pada sikap dan karakter peserta didik. Model *Traditional Game-Based Learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang berperan sebagai sarana melestarikan kearifan lokal yang mulai menghilang dan sebagai filter dampak negatif globalisasi. Nilai-nilai yang tersirat dalam permainan tradisional berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan budaya kepada generasi selanjutnya. Sebagai kegiatan budaya, permainan tradisional memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat ditanamkan dalam diri peserta didik yang selanjutnya diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Lima nilai karakter utama yang tersirat dalam nilai-nilai permainan tradisional (*Relationship with God, Relationship with Self, Relationships with Others, Relationship with the Environment Nationality value*) dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS dapat menumbuhkan keterampilan abad 21 (*creative, collaborative, critical thinking, communication*) sehingga peserta didik mampu mengantisipasi kondisi degradasi

moral, etika dan budi pekerti sebagai dampak negatif dari era globalisasi, dan goalnya adalah *think globally act locally*.

Model *Traditional Game-Based Learning* ini dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan model, implementasi dan evaluasi model. Observasi penelitian model *Traditional Game-Based Learning* memperlihatkan bahwa guru-guru belum pernah menemukan model *Traditional Game-Based Learning* secara spesifik pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini terbukti melalui angket dan wawancara mendalam bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional hanya terbatas pada pengembangan kognitif, juga pada penelitian terdahulu model *Traditional Game-Based Learning* pada dasarnya belum pernah dibuat. Hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Traditional Game-Based Learning* yang menjadi bagian dari implementasi model mengungkapkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, penerapan model *Traditional Game-Based Learning* mendapatkan tanggapan positif dari pengguna model yaitu guru khususnya dikarenakan perangkat model *Traditional Game-Based Learning* membantu para guru melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan runtut.

### 1.1.2 Simpulan Khusus

Selain kesimpulan umum, peneliti memaparkan beberapa kesimpulan khusus dalam menjawab rumusan masalah sebagaimana tertuang pada bab pertama. Kesimpulan khusus yang dimaksud peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Eksistensi pembelajaran berbasis permainan tradisional saat ini hanya terbatas mengkondisikan peserta didik untuk melakukan beberapa permainan tradisional kemudian diakhiri dengan pengerjaan soal yang tersaji dalam buku tematik, tidak ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut. Penilaian pada pembelajaran berbasis permainan tradisional hanya menyentuh ranah kognitif saja, hal ini menyalahi tujuan pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum 2013 yang mencakup penilaian tiga ranah pengembangan yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Pada faktanya, banyak nilai-nilai karakter kearifan lokal yang tersirat dalam permainan tradisional yang perlu disampaikan melalui pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga

dapat diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu Traditional Game-Based Learning menjadi salah satu solusi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis nilai-nilai karakter kearifan lokal.

- 2) Model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu model untuk mengembangkan karakter peserta didik dan menumbuhkan cinta budaya lokal. Model ini dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan model *Traditional Game-Based Learning* ini menghasilkan lima tahapan utama (sintak) dalam proses pembelajaran yaitu yaitu *orientation, exploration, experience, reflection dan application*. Implementasi model TGBL ini melibatkan pendidik dan peserta didik kelas empat di jenjang sekolah dasar
- 3) Efektivitas penerapan model *Traditional Game-Based Learning* dapat mengembangkan ranah afektif, kognitif dan psikomotor peserta didik dalam mengembangkan karakter budaya lokal peserta didik dalam muatan pelajaran IPS di sekolah dasar teridentifikasi pada meningkatnya hasil belajar melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Kajian terhadap model *Traditional Game-Based Learning* mengungkapkan bahwa model ini belum pernah dibuat atau dikembangkan lebih lanjut, dan hasil dari para ahli menyampaikan bahwa model *Traditional Game-Based Learning* ini dapat dikembangkan dan diimplementasikan sebagai sarana melestarikan budaya lokal dan mengembangkan pendidikan karakter melalui internalisasi nilai-nilai permainan tradisional.

## 1.2 Implikasi

Model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS sebagai model pembelajaran IPS untuk menumbuhkan lima karakter utama melalui nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional. Model TGBL ini memiliki lima tahapan pembelajaran yaitu *orientation, exploration, experience, reflection dan application*. Secara menyeluruh, penelitian ini memiliki manfaat dan dampak positif sebagaimana dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi pengambil kebijakan, dalam hal ini pemerintah khususnya pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang giat menggalakkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penelitian ini sehubungan dengan penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam rangka menumbuhkan lima karakter utama, sebagai media penguatan pendidikan karakter.
2. Pengguna yakni pendidik akan mendapatkan wawasan dalam memaknai dan memahami model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS pada pembelajaran abad 21. Pendidik dapat memberikan pengajaran perihal pembelajaran berbasis kearifan lokal berdasarkan model *Traditional Game-Based Learning* yang implementatif.
3. Implikasi dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan Dinas Pendidikan Kota Bandung untuk meneruskan kebijakan dalam menerapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal permainan tradisional. Selain bagi dinas pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah yang melaksanakan pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS, sudah selayaknya model tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional di daerah-daerah lainnya untuk melestarikan kearifan lokal yang ada. Kearifan lokal permainan tradisional diintegrasikan dalam pembelajaran salah satu solusi supaya tidak hilang dengan adanya arus globalisasi. Sekolah dan masyarakat hendaknya berkolaborasi dalam melestarikan kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing.

### 1.3 Rekomendasi

Model *Traditional Game-Based Learning* ini merupakan produk dari pendidikan IPS yang ditunjukkan untuk pembelajaran IPS terkait pembelajaran berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat direkomendasikan bahwa:

- 1) Untuk pengambil kebijakan, yakni pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, model *Traditional Game-Based Learning* ini dapat diadopsi atau diadaptasi guna mengembangkan serta meningkatkan karakter peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan dan referensi teoritis dan empiris bagi pemerintah dalam mematangkan kebijakan di sekolah terkait pembelajaran berbasis kearifan lokal secara sistematis, terintegrasi dan berkelanjutan.

- 2) Untuk pengguna, khususnya pendidik/guru dapat menggunakan modul *Traditional Game-Based Learning* sebagai panduan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dengan model *Traditional Game-Based Learning*, pengguna dapat memperkaya wawasan dalam memaknai serta memahami pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam rangka internalisasi nilai-nilai kearifan lokal melalui pembelajaran IPS. Model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS dapat dijadikan rujukan dalam melaksanakan pembelajaran muatan pelajaran yang lain atau pembelajaran tematik dengan tujuan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter peserta didik
- 3) Untuk peneliti berikutnya, dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis kearifan lokal ini atau memodifikasi model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS. Sebagai contoh, dapat memodifikasi/ menyesuaikan permainan tradisional dari budaya lokal masyarakat di luar tanah sunda. Pengembangan penelitian terkait model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS dapat merujuk pada tujuan pembelajaran selain pengembangan karakter, namun ke pengembangan kompetensi peserta didik lainnya.