

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab 5 ini, merupakan penutup yang berisikan hasil dari hasil temuan penelitian yang sudah peneliti lakukan sebelumnya, implikasi terhadap hasil temuan penelitian dan juga rekomendasi bagi kebermanfaatan penelitian ini.

#### **4.1. KESIMPULAN**

Penelitian ini mengambil 3 narasumber dengan inisial S, D dan GD. Beliau memberikan informasi yang cukup kepada peneliti sesuai dengan instrumen yang telah peneliti buat sebelumnya. Dari ketiga narasumber, terdapat 21 *kaulinan barudak* yang beliau ketahui. Dari jumlah keseluruhan tersebut ditarik benang meranya menjadi 9 *kaulinan barudak* yang sesuai dengan Kompetensi Dasar 3 (menggunakan benda-benda di sekitar) dan mengelompokan permainan yang sama dengan nama berbeda, maka oleh peneliti dibuat dalam bentuk 1 nama permainan. 9 *kaulinan barudak* tersebut meliputi: 1) bancakan, 2) cacaburange, 3) congklak, 4) engkle, 5) kelereng, 6) lompat karet, 7) sasapintrongan, 8) ucing bubuk, dan terakhir 9) ucing sandal.

Dalam *kaulinan barudak* ini ada yang menjadi pusat galian informasi bagi peneliti, yaitu unsur-unsur yang terdapat di dalam permainan tersebut. Unsur itu meliputi struktur permainan yang terdapat di dalamnya ada poin dari nilai-nilai karakter bangsa. Bentuk struktur permainan ini meliputi nama, waktu, tempat, pemain (jumlah, umur dan jenis kelamin), kelengkapan permainan dan tahapan-tahapan permainan (persiapan, proses bermain, selesai permainan).

Selanjutnya ada unsur yang terkandung di dalam *kaulinan barudak* yaitu nilai-nilai karakter bangsa. Karakter bangsa ini terdiri dari 18 poin, yang meliputi: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/ komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, dan 18) Tanggung jawab.

Lalu peneliti pisahkan informasi yang menjadi 3 bagian setelah penjabaran struktur permainan, yaitu 1) jenis permainan, 2) jenis kelamin pemain yang terlibat, dan yang terakhir 3) nilai-nilai karakter bangsa.

Dari hasil ke-9 permainan anak (*kaulinan barudak*) ini semuanya termasuk ke dalam permainan yang berjenis bermain (game) atau dapat dikatakan hanya sebagai permainan yang menghibur, tidak untuk kompetisi (pertandingan). Selanjutnya dari 9 permainan tersebut, didominasi permainan dalam dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan. Namun ada 2 permainan yang lebih cenderung atau didominasi oleh salah satunya saja, seperti conklak yang di dominasi oleh perempuan dan kelereng yang didominasi oleh laki-laki. Namun tidak menutup kemungkinan lawan jenis untuk memainkan permainan tersebut.

Terakhir, berdasarkan struktur permainannya, terdapat 11 poin nilai-nilai karakter bangsa yang terdapat pada 9 permainan anak (*kaulinan barudak*). 11 point tersebut meliputi: 1) jujur, 2) disiplin, 3) kerja keras, 4) kreatif, 5) mandiri, 6) demokratis, 7) menghargai prestasi, 8) bersahabat/ demokratis, 9) cinta damai, 10) peduli lingkungan, dan yang terakhir 11) tanggung jawab.

#### **4.2. IMPLIKASI**

Penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan, pertimbangan refensi penelitian dan juga bahan guna mengembangkan suatu pembelajaran maupun eksplorasi budaya supaya tetap dapat dilestarikan. Penelitian ini akan dibuat dalam bentuk jurnal yang dapat diakses dengan mudah hasil penelitiannya oleh guru, peneliti lain maupun oleh orang-orang yang membutuhkan informasi mengenai kaulinan barudak yang menggunakan benda-benda di sekitar. Karena dalam penelitian ini terdapat struktur permainan yang dapat menjadi bahan acuan seseorang untuk mengeksplor *kaulinan barudak* yang telah dijelaskan pada bab hasil temuan penelitian.

Dapat pula penelitian ini menjadi bahan acuan untuk permainannya dimainkan pada sebuah *event* atau acara tertentu yang dapat memperlihatkan bahwa permainan di tanah Sunda ini masih ada dan tetap dilestarikan. Dapat juga menarik perhatian dari masyarakat untuk tetap mencintai budaya dan mencoba untuk mengajak masyarakat dalam melestarikan budaya kita bersama.

### 4.3. REKOMENDASI

Melihat dari hasil temuan penelitian, saran atau rekomendasi yang dapat dipergunakan untuk penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan dasar ajar untuk pembelajaran Bahasa Sunda kelas V pada *Pangajaran 1 Kaulinan Barudak* karena sesuai dengan KD 3 mengenai permainan yang menggunakan benda-benda di sekitar. Lalu dapat dipergunakan pula sebagai bahan dasar ajar untuk pembelajaran lain seperti pada tematik maupun yang lainnya. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk merubah pembelajaran yang biasa saja menjadi yang lebih baik dengan adanya metode atau pendekatan dengan menggunakan *kaulinan barudak* ini.
2. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan untuk permainan tradisional terkhususkan pada permainan anak (*kaulinan barudak*) di tanah Sunda ini tetap dapat eksis dan terpelihara supaya tidak tergerus oleh zaman dan tetap dapat dilestarikan keberadaannya.
3. Penelitian ini hanya sebagai salah satu dasar dari adanya penelitian yang bisa dilakukan dengan lebih baik lagi dan lebih difokuskan pada aspek lainnya. Dapat juga dijadikan bahan referensi sebagai eksplorasi penelitian dilapangan secara langsung. Karena pada dasarnya, permainan anak (*kaulinan barudak*) di tanah Sunda sangat banyak dan beragam. Tidak hanya yang disebut oleh narasumber pada penelitian ini, namun masih ada banyak di luaran sana yang belum diketahui lebih lanjut. Dan masih banyak dari unsur-unsur yang terkandung di dalam permainan anak (*kaulinan barudak*) yang belum dibahas pada penelitian ini.