

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Paparan berikut merupakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain merupakan serangkaian keterampilan sosial yang perlu dimiliki siswa sekaitan dengan perannya sebagai makhluk sosial. Berbagai permasalahan muncul manakala siswa kurang menguasai keterampilan sosial tersebut seperti pada siswa kelas satu yang kurang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan baru di sekolahnya. Permasalahan lain muncul pada saat anak menghadapi berbagai macam konflik ketika mereka berinteraksi dengan siswa lainnya. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perlu adanya pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu mengembangkan pendidikan dengan tetap terintegrasi pada pembelajaran.

Layanan bimbingan yang dikembangkan perlu didasarkan pada potensi sekolah yang ada di antaranya adalah dengan pemberdayaan permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain, yang kesemuanya itu merupakan modal dari bagai perannya sebagai makhluk sosial. Disamping hal tersebut, dengan memberdayakan permainan

tradisional berarti menyelamatkan budaya sunda dari kepunahan, yang sedikit demi sedikit telah banyak ditinggalkan oleh masyarakatnya. Padahal permainan-permainan ini sangat potensial untuk dijadikan sebagai teknik dalam bimbingan dan memiliki peran positif terhadap perkembangan anak.

30 permainan tradisional yang teridentifikasi melalui penelitian ini memiliki peran dalam mengembangkan keterampilan sosial, hal ini dapat diketahui melalui; 1) kerjasama, yang ditunjukkan dengan; siswa memiliki keterikatan terhadap kelompok, membantu teman yang mengalami kesulitan, bergiliran dalam bermain. 2) menyesuaikan diri, yang ditunjukkan dengan; siswa bersedia berada dalam kelompok yang berbeda, dapat menyesuaikan diri dalam situasi yang baru. 3) berinteraksi, yang ditunjukkan dengan; mau mengajak teman untuk bermain, bersedia membantu teman dalam menyelesaikan suatu permainan, dan berinisiatif dalam mengajak bermain. 4) mengontrol diri, yang ditunjukkan dengan; mampu menahan diri, menghindarkan diri dari kegiatan yang membahayakan, mampu menyelesaikan konflik yang dihadapi. 5) empati, yang ditunjukkan dengan; memiliki rasa senang jika temannya menghadapi suatu keberhasilan, peduli terhadap teman yang mengalami permasalahan. 6) menaati aturan, yang ditunjukkan dengan; mampu menyelesaikan prosedur dalam permainan, mampu menunggu giliran, dapat membereskan alat-alat permainan yang telah digunakan. 7) menghargai orang lain, yang ditunjukkan dengan; menghargai kemampuan yang dimiliki oleh teman serta mampu meluangkan waktu untuk melihat permainan yang sedang dimainkan orang lain.

Munculnya berbagai fenomena berkaitan dengan permainan tradisional di antaranya; peranannya terhadap keterampilan sosial anak, aktivitas bermain dilakukan anak untuk mengisi waktu senggang, munculnya *icon* ucing pada permainan tradisional,

terjadinya proses penularan budaya pada saat anak bawang turut serta dalam bermain, peran permainan tradisional dalam mengembangkan aspek lainnya seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, kreativitas serta emosi., serta dapat diketahuinya kategori permainan kooperatif dan kompetitif serta fenomena *High Tech versus High Touch*.

Kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional adalah bahwa permainan ini mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, beberapa permainan yang memiliki nilai kompetisi sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat, mampu mengembangkan *social skill*, *motoric skill* dan *emotional skill*. Bermain pura-pura (*pretend play/make-believe play*) seperti pada permainan anjang-anjangan mengenalkan fungsi sosial dari berbagai pekerjaan nyata di sekitarnya, permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan dengan menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan, menari, olah raga), mampu merangsang panca indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, tanya jawab, bercerita dan bernyanyi) serta mampu merangsang aktivitas berfikir (tebak-tebakan, patuh pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Kelebihan lain dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan menggunakan bahan-bahan bekas, mengajarkan nilai kesederhanaan, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, yang secara implisit ada pada warisan leluhur itu. Adapun kekurangan dari permainan tradisional adalah beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau porno, jorok, dan penggunaan bahasa yang cenderung kasar

Efek psikologis yang muncul pada saat anak-anak melakukan permainan tradisional ini adalah menyenangkan (*enjoyable*), relaksasi (*relaxing*), spontan (*spontaneous*), dan humoris.

Hambatan-hambatan pelaksanaan permainan tradisional adalah pemahaman orang tua dan guru yang kurang mendukung yang menganggap bermain merupakan hal sepele, atau terapi bermain hanya diperuntukan bagi mereka yang bermasalah. Guru-guru di sekolah mengalami kesulitan untuk mengimplementasikan bermain ke dalam proses pembelajaran. Kekhawatiran guru dan administrator sekolah, yang menduga bahwa permainan tradisional yang dilakukan mungkin akan mengganggu aktivitas pembelajaran karena dapat menimbulkan kebisingan dan keributan dan hal ini dapat mengganggu pelajaran di kelas lain. Kurangnya pengetahuan pihak sekolah mengenai permainan-permainan tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran serta lahan yang tidak memadai untuk melakukan permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, program bimbingan dan konseling bagi siswa SD kelas rendah (1, 2, dan 3) difokuskan pada pengembangan keterampilan sosial sebagai bekal bagi mereka untuk dapat menyesuaikan diri di lingkungan sekolah sehingga dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan potensi-potensi yang dimilikinya. Pengembangan program didasarkan pada identifikasi potensi (karakteristik perkembangan siswa), permasalahan / kebutuhan yang dirasakan di sekolah, serta potensi permainan yang ada. Program yang dikembangkan pada akhirnya akan diintegrasikan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik. Guru dapat memilih dan menyesuaikan permainan-permainan tradisional yang ada dengan kegiatan pembelajaran yang akan dan sedang dilakukan.

B. Rekomendasi

1. Penentu Kebijakan (Kandep/ Dinas Dikbud)

Para penentu kebijakan perlu memberikan dukungan secara *rill* mengenai pengadaan petugas bimbingan dan konseling yang ditugaskan secara khusus di SD. sehingga walaupun layanan bimbingan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran namun secara khusus program yang disusun hendaknya dapat dikembangkan oleh mereka yang ahli dalam bimbingan dan konseling.

Berikut ini merupakan rancangan operasional yang dapat dilakukan oleh Dinas terkait dengan perlunya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman guru SD mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan pengelolaan kelas dan pemberdayaan permainan dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Dinas dapat menjadi media untuk meningkatkan pemahaman guru tentang dunia dan berbagai dimensi perkembangan anak secara komprehensif, hal ini dilakukan agar guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, khususnya pengetahuan mengenai dinamika bermain dalam perkembangan anak.
- b. Peningkatan wawasan kepala sekolah dan pengawas dalam upaya memberdayakan potensi budaya melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai medianya, dan hal ini perlu dilaksanakan secara kontinu. Sebagai bentuk kegiatan untuk dapat meningkatkan wawasan, dalam hal ini dinas dapat menjadi fasilitator dalam pagelaran/festival permainan tradisional yang ditujukan untuk memperkenalkan dan mempromosikan permainan-permainan tradisional yang memiliki peran terhadap keterampilan sosial anak.

- c. Memanfaatkan Pusat Kegiatan Guru (PKG) atau rapat/pertemuan sejenis dalam membekali kepala sekolah, pengawas, dan guru untuk menggali dan memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah

2. Pengembang Kurikulum

Para pengembang kurikulum dapat mengkaji kembali mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Namun berdasarkan hasil penelitian ini, pengembang kurikulum dapat memberdayakan permainan tradisional sebagai media bagi pengembangan keterampilan sosial anak. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memberikan pencerahan kepada para pengembang kurikulum untuk dapat memberdayakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran yang tersiratkan dalam kurikulum, sehingga pada akhirnya dapat disusun kurikulum yang mengembangkan potensi anak khususnya aspek sosial yang berbasis budaya (*cultural based*) tanpa harus mengesampingkan karakteristik perkembangan anak yaitu bermain.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah dapat menjadikan permainan tradisional sebagai metoda yang potensial dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan siswa termasuk di antaranya pengembangan keterampilan sosial anak yang seluruhnya dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi permainan dalam pembelajaran sangat dimungkinkan karena khusus untuk siswa SD kelas rendah, pembelajaran masih diarahkan pada penyesuaian diri dengan lingkungan dengan pendekatan pembelajaran

tematik. Permainan yang dapat dilakukan merupakan permainan yang mudah, dan murah bahkan sebagian besar tanpa menggunakan material. Kepala sekolah dapat menggunakan program bimbingan yang telah disusun dalam penelitian ini untuk dapat mengoptimalikan potensi anak, serta mampu mendorong guru untuk mengimplementasikan kegiatan permainan kedalam kegiatan pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh kepala sekolah sekaitan dengan implementasi program di antaranya sebagai berikut ini.

- a. Memberikan motivasi kepada guru untuk dapat mengimplementasikan program bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional.
- b. Memberikan penghargaan terhadap unjuk kerja guru dalam kaitannya dengan pengimplementasian program bimbingan.
- c. Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak dalam memfasilitasi peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa.
- d. Mengoptimalkan forum pertemuan guru untuk dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai perkembangan anak khususnya mengenai bermain, keterampilan sosial serta permainan tradisional.

4. Bagi Prodi BK PPS, PPB, PGTK, dan PGSD

Rekomendasi untuk jurusan dan program studi yang menangani anak khususnya anak usia dini adalah dengan melakukan kerjasama dan kolaborasi antara lembaga perguruan tinggi dengan pihak sekolah. Kerjasama dan kolaborasi ini dapat berbentuk pelatihan ataupun penelitian. Meliputi: Peningkatan wawasan guru dan kepek tentang

bermain, permainan tradisional, karakteristik perkembangan anak, pengembangan keterampilan sosial anak, serta implementasi bermain dalam pembelajaran di sekolah.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan menjadi penelitian-penelitian berikutnya. Penelitian selanjutnya di antaranya mengenai implementasi program bimbingan yang telah disusun dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui efektifitas setiap permainan dalam mengembangkan keterampilan sosial. Peranan permainan tradisional terhadap aspek perkembangan lainnya seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, serta emosi. Semakin banyak data mengenai permainan tradisional maka akan semakin terpeliharanya permainan tradisional serta pemanfaatannya dalam berbagai aspek perkembangan anak.



