

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 1.1 Simpulan

Kemajuan teknologi pada era digital ini membuat keberadaan permainan tradisional di Indonesia semakin tidak terlihat lagi. Dengan adanya *gadget* anak-anak mulai melupakan permainan tradisional. Anak-anak lebih sering bermain di rumah dengan memainkan *games online* yang ada pada *handphone*-nya. Di tengah-tengah perkembangan teknologi yang cukup pesat ini, ada baiknya permainan tradisional tetap dikenalkan kepada anak-anak karena pada dasarnya permainan tradisional tidak hanya mendatangkan kegembiraan belaka melainkan juga dapat meningkatkan nilai-nilai karakter dalam diri anak. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat meningkatkan nilai karakter anak adalah permainan tradisional *Congklak*. Permainan tradisional *Congklak* ini merupakan permainan tradisional yang mudah untuk dimainkan karena dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja. Permainan tradisional *Congklak* juga memiliki nilai-nilai karakter di dalamnya, salah satu nilai karakter yang terkandung dalam permainan ini adalah kejujuran.

Pelestarian permainan tradisional khususnya *Congklak* ini sebaiknya dilakukan oleh orang dewasa yaitu orang tua, guru, bahkan lingkungan masyarakat. Seperti yang dilakukan di SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur masih menggunakan permainan tradisional sebagai sarana bermain maupun sarana pembelajarn. Permainan tradisional yang masih sering dimainkan di SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur di antaranya bebentengan, gala asin, teplak gunung, dan *congklak*. Peneliti memilih permainan tradisional *Congklak* sebagai sumber dari penelitian karena permainan tradisional *Congklak* di SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur masih digunakan sebagai sarana pembelajaran di kelas III A pada muatan pelajaran lokal yaitu PLBJ atau pada saat istirahat dan pulang sekolah. Fokus penelitian ini adalah nilai kejujuran siswa kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur dalam permainan tradisional *Congklak*. Sedangkan cara memainkan permainan tradisional *Congklak* di kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur tidak jauh berbeda dengan cara bermain pada umumnya.

Penemuan yang ditemukan peneliti dalam permainan tradisional *Congklak* di kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur yaitu terdapat berbagai macam nilai karakternya. Nilai karakter yang peneliti fokuskan pada penelitian ini adalah nilai kejujuran. Kejujuran merupakan nilai karakter yang sangat penting ditanamkan di diri anak karena dengan memiliki sikap jujur anak dapat lebih bisa dipercaya oleh teman-temannya dan lingkungan sekitar lainnya.

Hasil analisis dan pembahasan nilai kejujuran dalam permainan tradisional *Congklak* di kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur diketahui bahwa masih terdapat siswa yang belum menerapkan nilai kejujuran dalam dirinya. Terdapat dua siswa yang belum menerapkan nilai kejujuran dalam memainkan permainan tradisional *Congklak* dengan hasil bobot persentase siswa D sebesar 66% dan siswa F hasil bobot persentase sebesar 33%. Bobot persentase tersebut dilihat dari pencapaian indikator yang telah ditentukan, siswa D tidak dapat mencapai dua dari tiga indikator sedangkan siswa F tidak dapat mencapai satu dari tiga indikator yang telah ditentukan oleh peneliti. Sedangkan siswa A, B, C, dan E memperoleh bobot sebanyak 100% yang artinya mereka sudah mencapai indikator dan bermain dengan jujur.

Oleh karena itu, permainan tradisional *Congklak* memiliki manfaat bagi anak-anak khususnya siswa sekolah dasar karena dapat menumbuhkan nilai kejujuran dan nilai-nilai karakter lainnya. Hal tersebut perlu adanya dukungan dari guru dan orang tua agar berhasil dalam menanamkan sekaligus meningkatkan nilai karakter kejujuran dan karakter lainnya dalam diri anak. Selain itu, permainan tradisional *Congklak* juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari kecanduan dalam bermain *gadget*.

## **1.2 Implikasi**

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *Congklak* mengandung nilai kejujuran yang mana sangat penting dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Selain mengandung nilai kejujuran dan nilai-nilai karakter lain, permainan tradisional *Congklak* juga dapat menjadi jembatan untuk mendekatkan diri dengan anak-anaknya karena dilihat pada zaman sekarang

terkadang anak lebih sering bermain dengan *gadget*-nya masing-masing dan lebih asyik dengan dunianya sendiri.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi orang tua, guru, hingga mahasiswa khususnya calon guru untuk lebih menaruh perhatian kepada permainan-permainan tradisional yang saat ini sudah krisis eksistensi. Dengan adanya perhatian lebih dari orang tua, guru, dan mahasiswa permainan tradisional dapat lebih bersinar dan muncul kembali ke permukaan. Sehingga apa yang menjadi warisan budaya bangsa akan tetap terjaga keaslian dan kelestariannya.

### **1.3 Rekomendasi**

Penelitian ini dilakukan tentunya memiliki tujuan untuk memberikan ide dan motivasi kepada para pembacanya. Berikut adalah rekomendasi dari penelitian ini:

1. Bagi guru dan mahasiswa yang nantinya akan menjadi guru, sudah seharusnya mempelajari kembali mengenai nilai-nilai karakter. Selain itu, guru dan mahasiswa calon guru hendaknya dapat mengetahui berbagai jenis permainan tradisional untuk dikenalkan kembali kepada anak-anak murid. Hal tersebut berguna untuk melestarikan permainan tradisional dan menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik dan mengasyikan. Melalui permainan tradisional juga, guru dapat menanamkan nilai kejujuran dan nilai-nilai karakter lainnya dalam diri anak.
2. Bagi pembaca yang sudah menjadi orang tua maupun akan menjadi orang tua hendaknya memberikan perhatian khusus kepada anaknya terkait apa yang anak mainkan. Pada zaman digital ini, fase perkembangan anak sangatlah penting. Orang tua harus mengetahui apa yang anak tonton dan mainkan dalam *gadget*-nya. Untuk mengalihkan perhatian anak dari *handphone* dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain menggunakan permainan yang tidak memerlukan *gadget* seperti memainkan permainan tradisional yang cara memainkannya mudah.
3. Bagi lembaga pendidikan khususnya dalam lingkup universitas, diharapkan dapat lebih memerhatikan permainan-permainan tradisional yang ada.

Lembaga pendidikan diharapkan dapat lebih membedah makna yang terkandung dalam permainan tradisional dan memberikan pengetahuan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam pendidikan.