

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* dapat memfasilitasi peningkatan karakter *humanity* siswa. Setelah melaksanakan permainan bentengan berbasis *socratic method*, siswa menjadi lebih peduli terhadap temannya, bersikap sopan, dan aktif bertanya pada saat bermain permainan tradisional.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya penelitian dapat menyimpulkan bahwa setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* pada kelas eksperimen, maupun secara konvensional pada kelas kontrol, terdapat peningkatan karakter *humanity* berkategori sedang pada kelas eksperimen dan peningkatan karakter *humanity* berkategori rendah pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

#### 5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini meliputi implikasi terhadap dampak teori dan implikasi terhadap penerapan praktis.

Implikasi terhadap dampak teori, berdasarkan temuan-temuan penelitian yang sudah dilakukan oleh para pakar di bidang pendidikan sekolah dasar sebagian besar menyatakan bahwa permainan tradisional bebentengan memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter baik siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menjadi penguatan bukti-bukti empirik dari penelitian-penelitian terdahulu bahwa permainan tradisional bentengan memberikan kontribusi yang baik terhadap pembentukan karakter baik siswa di sekolah dasar. Melalui permainan tradisional bentengan, memfasilitasi siswa untuk membentuk karakter baik seperti karakter *humanity*.

Implikasi terhadap penerapan praktis, penerapan permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* dapat mempengaruhi karakter *humanity* siswa. Berdasarkan temuan peneliti, penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* memfasilitasi siswa untuk aktif bertanya dan mengetahui nilai-

nilai karakter pada permainan bebentengan dari jawaban atas pertanyaan yang peneliti buat dalam rancangan pembelajaran. Dalam setiap pertemuan terdapat perubahan pada siswa seperti tidak bermain dengan kasar, bersikap sopan pada saat bermain, dan menghargai teman satu timnya. Oleh karena itu, permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* dapat diterapkan untuk membentuk karakter baik siswa di sekolah dasar.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan peneliti di awal, peneliti memberi rekomendasi untuk mengimplementasikan pembentukan karakter dengan menggunakan permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* di sekolah, terutama sekolah dasar. Dalam mengimplementasikannya sebaiknya berkepanjangan, karena sebuah karakter itu terbentuk berawal dari pengetahuan, perbuatan kemudian pembiasaan. Selain implementasi, untuk penelitian selanjutnya diperlukan jenis permainan tradisional lainnya karena pada penelitian ini hanya terbatas pada permainan tradisional bentengan.