

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab V ini dipaparkan simpulan, yang akan menyajikan uraian singkat mengenai hasil pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan. Sedangkan implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada para pembuat kebijakan, kepada penelitian yang bersangkutan, kepada peneliti berikutnya yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya, dan kepada para pemerhati anak usia Sekolah Dasar serta dalam mengembangkan pendidikan yang lebih bermutu.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan merujuk kepada hipotesisi penelitian yang diajukan, hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pahlawan Kota Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar. Keunggulan menggunakan permainan tradisional bakiak sebagai sarana penanaman nilai karakter gotong royong ini anak aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak mudah bosan, dan sesuai dengan dunia anak usia Sekolah Dasar yaitu senang bermain. Selain itu permainan tradisional bakiak sebagai wahana bagi siswa untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Penggunaan permainan tradisional selain dapat meningkatkan karakter gotong royong yang memiliki dua indikator yang pertama kerjasama, anak mampu bekerjasama melalui wahana permainan tanpa adanya rasa canggung terhadap temannya, siswa mampu mengelola pembagian tugas kepada timnya pada saat pembelajaran dan permainan dilaksanakan, siswa secara aktif dapat menolong dan membantu teman sekelompoknya yang merasa butuh bantuan ketika permainan dilaksanakan. Indikator yang kedua yaitu komunikasi, siswa mampu berkomunikasi dengan teman kelompoknya ketika pembelajaran dan permainan bakiak dilaksanakan, Siswa mampu mengungkapkan pendapatnya tanpa ragu, dan siswa senang berkomunikasi

kasi dengan siapapun ketika permainan dilaksanakan agar kelompoknya menjadi pemenangnya.

5.2 Implikasi

Kesimpulan penelitian memberikan implikasi baik secara teoritis maupun praktik khususnya dalam mengembangkan pendidikan karakter yang menjadi program penting di dunia pendidikan anak Sekolah Dasar. Implikasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap suasana pembelajaran yang diciptakan, penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter goong royong mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hal ini mengandung implikasi agar pihak sekolah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai acuan untuk inovasi dalam pendidikan karakter siswa, dan untuk mencapai proses pembelajaran yang bermakna sehingga dapat mencapai visi misi sekolah.
- 2) Penggunaan permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter siswa berpengaruh terhadap nilai karakter gotong royong siswa disekolah dasar. Diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran dilaksanakan.
- 3) Penggunaan permainan tradisional bakiak berpengaruh terhadap karakter gotong royong siswa sekoah dasar. Perilaku gotong royong siswa ini wujud dari tindakan seseorang untuk mencoba terlibat dalam gotong royong. Hal ini mengandung implikasi agar peneliti berikutnya yang akan menjadikan hasil penelitian ini referensi untuk kurangnya karakter gotong royong pada siswa Sekolah Dasar dapat melalui permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi peneliti diatas, maka peneliti mengajukan rekomendasi kepada beberapa pihak terkait sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Perlu partisipan yang aktif dari peserta didik dalam hal kepedulian pendidikan karakter yang hendaknya dilaksanakan secara berkelanjutan agar memungkinkan peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar dalam konteks kehidupan sehari-sehari peserta didik.

2) Bagi Guru

Perlunya keterampilan dalam memberikan pendidikan karakter gotong royong peserta didik sesuai kebutuhan karakteristik peserta didik dengan tuntutan teknologi yang semakin berkembang.

3) Bagi Sekolah

Memfasilitasi peserta didik dalam upaya menumbuhkan karakter peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat diterima peserta didik, baik melalui permainan tradisional, maupun media berbasis teknologi.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Melaksanakan generalisasi penelitian yang lebih luas terkait kurangnya karakter gotong royong pada anak Sekolah Dasar.