

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian maka terdapat peningkatan dari tes awal siswa berkarakter baik sebanyak 50% kemudian meningkat pada siklus pertama menjadi 80% dan terakhir pada siklus dua mencapai hasil yang diinginkan sebanyak 95% maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dan dilaksanakan oleh peneliti dari penelusuran setiap kegiatan siklus terhadap pembentukan siswa melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Serut Kec, kuwarasan Kab. Kebumen jawa tengah.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan karakter dengan pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa Tengah.

B. Implikasi

Sangat sulit membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa Tengah karena di butuhkan siswa yang memiliki kesadaran akan karakternya yang kurang baik dan guru yang memiliki pengetahuan lebih mengenai karakter untuk dapat

mengetahui kebutuhan siswanya, serta pengetahuan guru mengenai berbagai aspek yang terkandung didalam permainan tradisional.

Pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional sebenarnya lebih di fokuskan pada karakter anak memiliki kejujuran, kewarganegaraan, disiplin dan tanggung jawab yang siswa tunjukan di rumah, di sekolah atau dilingkungan bermain.

Pembentukan karakter melalui permainan tradisional yang dilakukan didalam maupun diluar kelas dapat mencapai peningkatan karakter dari test awal siklus pertama sebanyak 25% dari jumlah siswa dan pada siklus kedua meningkat sebesar 15% dari jumlah siswa tuntas yang telah mencapai karakter yang diinginkan. Penggunaan permainan tradisional ini adalah permainan dengan alat maupun tanpa alat. Pembentukan karakter pada dasarnya hanya bagaimana siswa telah melakukan berbagai tindakan dalam permainan yang mencerminkan karakter yang harus dicapai dan siswa akan melakukannya dalam pencerminan hidup sehari-hari.

Pemberian kegiatan ini juga menekankan pada kondisi ketertarikan anak terhadap jenis permainan untuk menarik perhatian anak melakukan permainan secara sempurna dan bersungguh-sungguh serta tidak menimbulkan rasa bosan.

Pemberian permainan tradisional menggunakan peraturan yang sama dengan warisan nenek moyang untuk memperkenalkan secara keseluruhan

budaya yang diajarkan oleh nenek moyang melalui permainan tersebut dan menggunakan banyak permainan yang berbeda pada setiap pertemuan namun sama pada setiap siklusnya. Hal ini juga didukung dari 90% siswa yang belum mengetahui tentang permainan yang akan dilakukan. Dengan ini maka siswa dapat mengetahui secara keseluruhan jenis permainan tradisional dan menurunkan kepada generasi selanjutnya serta siswa memiliki karakter kejujuran, kewarganegaraan, kedisiplinan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, peneliti menerapkan permainan yang sama pada setiap siklusnya untuk melihat perkembangan dan penguasaan permainan siswa dan permainan yang berbeda pada setiap pertemuan untuk menghindari siswa merasa bosan dengan permainan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru harus lebih kreatif dalam menentukan jenis permainan tradisional yang akan diperkenalkan
2. Guru harus memiliki cara untuk menarik perhatian siswa terhadap permainan tradisional
3. Sekolah sebaiknya menyediakan sarana untuk siswa melakukan permainan tradisioanal

4. Guru seharusnya memasukan permainan tradisional untuk siswa mengisi waktu luang dan untuk perlombaan pada setiap acara
5. Guru seharusnya lebih mempelajari beberapa karakter siswa supaya dapat memberikan perlakuan yang tepat pada setiap karakter
6. Guru seharusnya lebih mendengarkan keluhan kesah siswa dan cerita siswa dalam kegiatan belajar mengajar
7. Guru sebaiknya mengurangi jam pelajaran kosong atau kegiatan belajar mengajar yang tidak kondusif karena akan menimbulkan karakter buruk yang terbawa
8. Guru harus lebih tegas pada siswa yang melanggar peraturan