

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan engklek dapat meningkatkan kemandirian anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun. Peningkatan ini ditunjukkan dengan persentase anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) adalah 53% pada prasiklus, persentase meningkat menjadi 66% pada siklus I dan persentase mencapai 86% pada siklus II, melampaui standar yang dipersyaratkan dalam penelitian ini yaitu 80%.
2. Penggunaan permainan engklek dapat meningkatkan kedisiplinan anak kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun. Peningkatan ini ditunjukkan dengan persentase anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) adalah 47% pada prasiklus, persentase meningkat menjadi 60% pada siklus I dan persentase mencapai 80% pada siklus II, mencapai standar yang dipersyaratkan dalam penelitian ini yaitu 80%.

## B. Implikasi

Berdasarkan dari simpulan di atas maka dapat di implikasikan sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menguatkan teori bahwa permainan, terutama permainan tradisional, merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa pada anak usia dini. Permainan yang menuntut aktivitas fisik dan kepatuhan aturan, seperti engklek, secara spesifik terbukti mampu meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan. Peningkatan yang signifikan dari prasiklus ke siklus II menunjukkan bahwa intervensi guru (perencanaan, demonstrasi, motivasi, dan penetapan aturan yang jelas) telah bertindak sebagai (*scaffolding*) yaitu: cara memberikan dukungan sementara untuk membantu siswa menguasai tugas atau konsep baru. Guru membantu anak bergerak dari tingkat perkembangan aktual mereka (BB/MB/BSH di prasiklus) menuju tingkat potensi perkembangan mereka (BSB di siklus II) melalui permainan engklek. Permainan engklek yang melibatkan aturan main dan konsep menunggu giliran, secara teoretis, memberikan konteks nyata bagi anak untuk menginternalisasi norma-norma sosial. Keputusan untuk patuh (misalnya, tidak menyerobot giliran) menumbuhkan kontrol diri (kedisiplinan) dan pemahaman akan hak orang lain, yang merupakan fondasi penting dalam pengembangan karakter.

## 2. Implikasi Praktis

Permainan tradisional seperti engklek terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dan bermakna untuk menanamkan nilai-nilai karakter luhur, khususnya kemandirian dan kedisiplinan, pada anak usia dini. Engklek menumbuhkan kemandirian karena anak harus bermain secara individu, berusaha sendiri untuk melompat, menjaga keseimbangan, dan menyelesaikan tugas (mencapai gunung atau petak akhir) tanpa bantuan, membuat anak menentukan pilihan. Kedisiplinan terbentuk melalui kepatuhan terhadap aturan main yang jelas, seperti tidak boleh menginjak garis, sabar menunggu giliran (*antre*), dan melempar *gacuk* harus tepat pada kotaknya. Pemberian pengetahuan tentang kemandirian dan kedisiplinan sangat efektif bila dilakukan melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang aktif (bermakna dan menggembirakan), bukan hanya melalui ceramah atau bercerita satu arah. Hal ini sejalan dengan perubahan dari metode yang kurang efektif (ceramah, satu arah) di prasiklus menuju metode yang lebih efektif (video pembelajaran, demonstrasi, aksi bermakna) di siklus I dan II. Perbaikan pada keterampilan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit sangat vital. Keterlibatan anak dalam diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi aturan permainan membantu anak mengerti dan antusias, yang pada akhirnya meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan mereka.

### C. Saran

Berdasarkan dari simpulan dan implikasi di atas maka peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

#### 1. Guru

- a. Menerapkan permainan tradisional engklek sebagai alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Guru perlu memfasilitasi anak secara konsisten agar nilai-nilai karakter seperti kemandirian dan kedisiplinan dapat tertanam melalui pembiasaan saat bermain.

#### 2. Anak

- a. Lebih aktif berinteraksi dalam pelaksanaan pembelajaran agar menumbuhkan kemandirian dan kedisiplinan.
- b. Menumbuhkan kemandirian dan kedisiplinan sejak dini untuk memperkuat mental anak menuju perkembangan anak selanjutnya.
- c. Kemandirian dan kedisiplinan untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak.

#### 3. Sekolah

- a. Hasil penelitian bisa digunakan sebagai masukan untuk pembinaan guru agar lebih berkualitas.
- b. Mendukung pelestarian permainan tradisional dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
- c. Menambah koleksi perpustakaan dan rujukan metode pembelajaran bagi yang memerlukan.