

BAB V

PENUTUP

Pada bab penutup ini, peneliti akan menyajikan kesimpulan dan dari hasil penelitian beserta pembahasan yang telah peneliti susun pada bab IV. Kemudian akan dilanjutkan dengan saran-saran dan kata penutup.

A. Kesimpulan

1. Internalisasi nilai-nilai toleransi pada anak usia dini melalui permainan anak di Raudhatul Athfal I Sindutan dan Raudhatul Athfal Sindutan II dapat berjalan dengan baik. Permainan anak dapat dimanfaatkan dalam rangka menanamkan nilai toleransi pada anak. Seperti pemakaian alat-alat secara bergiliran, menyelesaikan pekerjaan/ kegiatan secara gotong royong, tidak merampas alat yang sedang digunakan oleh teman-temannya, tidak mengganggu teman yang sedang bermain, tidak harus seorang anak selalu terlebih dahulu mempergunakan setiap alat permainan, mau berbagi mainan. Sehingga akan muncul sikap yang menunjukkan bahwa alat-alat perlengkapan permainan tersebut adalah milik bersama. Anak-anak yang mulai dapat menanamkan nilai-nilai toleransi akan sanggup mentaati peraturan-peraturan tertentu dan dapat bermain serta bersosialisasi dengan baik.
2. Nilai-nilai yang muncul dalam permainan anak di Raudhatul Athfal I Sindutan dan Raudhatul Athfal Sindutan II antara lain : anak mampu bermain dengan rukun dan damai, anak mampu bersosialisasi dan

berkomunikasi, anak mau berbagi, antri, tidak memilih-milih teman, bersikap sportif, mengedalikan emosi, mampu bermusyawarah, bersikap sportif, mau meminta maaf dan memaafkan, anak dapat bekerja sama dan anak bersikap peduli kepada anak lain.

3. Permainan sangat mempengaruhi penyesuaian sosial bagi anak. Dalam permainan bebas, anak-anak akan menemukan nilai-nilai toleransi yang sangat bermakna bagi mereka. Tidak jarang dalam bermain anak-anak akan sering menemui perselisihan, pertengkaran dan perbedaan pendapat. Tetapi dengan adanya perselisihan tersebut anak-anak akan belajar menyelesaikan masalahnya dengan mencari jalan keluar bersama-sama dengan cara mereka sendiri. Nilai-nilai toleransi akan muncul dan tertanam dalam diri anak dari permasalahan tersebut, dengan bermain anak-anak akan belajar bersosialisasi, lebih menyayangi teman, menghargai teman, anak belajar untuk tidak membedakan teman bermain dan yang krusial adalah anak akan peduli dengan teman lainnya. Bermain secara berkelompok akan menuntun anak pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Dalam kebersamaan anak-anak akan menemukan nilai-nilai positif dan juga mulai berfikir positif, bekerjasama dalam kelompok, belajar saling, menghormati dan menghargai orang lain tanpa anak melihat latar belakang keluarga dan memilih-milih teman. Sedangkan permainan individu atau permainan yang lebih sedikit pemainnya serta lebih banyak alat permainannya akan lebih banyak mengajarkan anak untuk berfikir kreatif dan mengembangkan imajinasinya. Permainan individu menjadikan anak kurang bersosialisasi

dikarenakan kurangnya interaksi dengan teman sebayanya.

4. Permainan yang paling banyak memunculkan nilai-nilai toleransi di RA I Sindutan adalah permainan kucing dan tikus yang memunculkan 14 nilai-nilai toleransi, selanjutnya adalah permainan bak pasir memunculkan 13 nilai-nilai toleransi, permainan mangkok putar memunculkan 12 nilai-nilai toleransi, permainan bola, perosotan, bola dunia memunculkan 11 nilai-nilai toleransi, permainan hompimpa, ayunan, dan jaring laba-laba cukup memunculkan nilai-nilai toleransi pada anak. Sedangkan pada permainan tepuk anak, kartu gambar dan boneka tangan kurang memunculkan nilai-nilai toleransi sedangkan dalam permainan leggo dan balok tidak memunculkan nilai-nilai toleransi. Di RA Sindutan 2 permainan yang paling banyak memunculkan nilai-nilai toleransi adalah permainan sepak bola dengan 15 nilai toleransi yang muncul, selanjutnya permainan putaran dengan 14 nilai toleransi, permainan polisi dan penjahat, bola dunia, dan permainan ayunan dengan 13 nilai-nilai toleransi, pada permainan betet ting tong, cublak cublak suweng, lompat tali, kotak pos, kelereng dan perosotan cukup memunculkan nilai-nilai toleransi, sedangkan permainan yang kurang memunculkan nilai-nilai toleransi adalah permainan papan titian. Permainan leggo, balok dan puzzle tidak memunculkan nilai-nilai toleransi.

B. Saran

1. Kepada guru RA hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan nilai-nilai moral pada umumnya dan nilai-nilai toleransi

pada khususnya melalui permainan anak, memberi kesempatan dan bimbingan kepada anak-anak untuk mengenal permainan-permainan tradisional dari daerah untuk memupuk semangat mencintai budaya dan tanah air serta tidak membatasi kreativitas anak. Memberi kebebasan kepada anak dalam bermain selama mereka tetap dalam pengawasan guru. Menciptakan lingkungan baik secara fisik maupun sosial, yang mengundang anak untuk memilih dan melakukan kegiatan bermain apa saja tanpa batasan gender dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal

2. Pengelola Raudhatul Athfal dan Kementerian Agama Republik Indonesia hendaknya mampu memfasilitasi alat-alat permainan edukatif maupun tradisional yang bervariasi. KEMENAG atau pengelola hendaknya mengadakan berbagai parenting untuk guru dan orang tua agar mereka lebih memahami dan mengerti arti pentingnya menanamkan nilai-nilai toleransi sejak anak-anak berusia dini melalui berbagai media terutama media yang paling dekat dengan anak-anak, yaitu bermain.
3. Kepada orang tua hendaknya menjalin kerjasama dan saling terbuka tentang perkembangan moral dan sikap anak di sekolah dan di lingkungan keluarga. Orang tua memberi kesempatan untuk bermain pada anak usia dini, karena pada hakekatnya dunia mereka adalah dunia bermain.