

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang yang dilihat dari 3 indikator. Pertama, memiliki moral menunjukkan karakter cenderung kasar dan tidak memiliki sopan santun ketika berbicara, melakukan *bullying*, merokok, taruhan uang saat bermain *game* maupun *biliards*, sering mencuri buah dari ladang orang lain, ikut balapan liar, serta sulit bersikap sportif ketika bermain. Kedua, memiliki keberanian karakter yang ditampilkan cenderung sulit mengakui kesalahan diri sendiri dan kebenaran orang lain, tidak berani berbicara di depan umum, tidak bertanggung jawab, serta sulit menjalankan intruksi. Terakhir mampu membuat strategi cerminan karakter yang tampak sulit membuat perencanaan dan mengatur skala prioritas antara belajar bermain dan tugas rumah, ketidakmampuan menyelesaikan masalah dengan baik, serta manajemen waktu yang buruk.
2. Proses permainan tradisional terhadap pembentukan karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat terdiri dari 3 permainan tradisional yaitu: Bakiak, Gobak Sodor, dan Benteng-bentengan. Masing-masing permainan memiliki 4 tahapan: pengawalan, peralihan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Masing-masing permainan terdapat 3 kali perlakuan (*treatment*) sehingga total keseluruhannya 9 kali perlakuan (*treatment*). Untuk permainan bakiak terdapat 4 gelombang dan 3 ronde. Untuk permainan gobak sodor terdiri dari 4 gelombang dan 2 ronde. Untuk permainan benteng-bentengan terdiri dari 3 gelombang dan 1 ronde.

3. Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap pembentukan karakter kepemimpinan pada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angka perhitungan yang diperoleh yaitu hasil perhitungan koefisien korelasi *pretest* dan *posttest* yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu **0,827 > 0,320**), dan uji hipotesisnya yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **252,5 > 1,689**. Selanjutnya dari hasil perhitungan hipotesis diketahui persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = 87,60 + 0,17 X$. Hal ini berarti jika nilai permainan tradisional mengalami kenaikan 1, maka karakter kepemimpinan akan mengalami peningkatan sebesar 0,17 menjadi 87,60. Adapun nilai determinasinya sebesar 68,39% sedangkan sisanya sebesar 31,61% dipengaruhi oleh faktor pola asuh orangtua dan lingkungan belajar pada remaja.

B. Saran

Saran penulis kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Desa Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang disarankan agar ikut serta membantu membumikan

permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai karakter kepemimpinan melalui pembentukan komunitas anak dan remaja;

2. Kepada kelompok remaja marginal di Dusun I-B Desa Tanjung Selamat disarankan untuk terus aktif bermain permainan tradisional dan ikut andil memperkenalkan permainan tradisional pada generasi selanjutnya;
3. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan eksperimen lanjutan dalam bentuk *Research and Development* atau meneliti faktor lain yang mempengaruhi pembentukan karakter kepemimpinan seperti: pola asuh orangtua dan lingkungan belajar pada remaja, agar kekayaan pengetahuan pembentukan karakter kepemimpinan bisa terus digali dan di kembangkan sesuai dengan era revolusi industri 4.0.

THE
Character Building
UNIVERSITY