

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengenalan Bahasa Jawa Krama Inggil melalui bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Ummah 06 Kedungrejo, Bojonegoro sebagai berikut:

1. Seorang guru menciptakan konsep atau gagasan lewat cara bermain peran yang diperankan oleh anak. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah a. guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam Permainan Bermain Peran, b. guru menyiapkan alat - alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk Bermain Peran, c. guru membagikan tugas kepada anak sebelum Bermain peran menurut kelompoknya agar tidak berebut dengan peran yang di mainkannya, d. guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan cara bermain peran, memberi aturan dalam permainan peran, mengabsen serta menghitung jumlah anak, e. guru hanya mengawasi mendampingi anak dalam Bermain Peran, f. anak Bermain Peran Sesuai Tempatnya, anak bisa berpindah apabila bosan dengan peran yang di mainkannya.
2. Adapun yang menjadi faktor pendukung dalam pengenalan bahasa krama inggil melalui bermain peran pada anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Ummah 06 Kedungrejo, Bojonegoro yaitu faktor lingkungan sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan juga dukungan dari orang tua, sarana dan prasarana. sedangkan faktor penghambat dalam pengenalan bahasa krama inggil melalui bermain peran pada anak usia 4-5 Tahun di TK Nurul Ummah 06 Kedungrejo,

Bojonegoro adalah a. kurangnya dukungan orangtua dirumah, tontonan televisi yang tidak menampilkan Bahasa daerah, pembiasaan memakai Bahasa Jawa Krama Inggil yang kurang dilingkungan sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kelsimpulan di atas, akhirnya pelnulis dapat memberiiikan belbelrapa saran yang mungkin dapat belrguna bagi pihak-pihak yang terkait. Adapun saran-saran telrselbut antara lain :

1. Bagi tenaga pendidik
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menggunakan jenis media yang menunjang pembelajaran anak, sehingga anak lebih tertarik dan semangat dalam melakukannya
 - b. Guru diharapkan dapat lebih banyak memasukkam kebudayaan dan kearifan lokal dalam pembelajaran.
 - c. Guru dan anak diharapkan dapat melakukan kegiatan bermain peran untuk pengenalan bahasa krama inggil Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nurul Ummah 06 Kedungrejo, Bojonegoro
2. Bagi sekolah
 - a. Sekolah diharapkan dapat memperbaiki sarana dan prasarana, sehingga menjadikan maksimal dalam proses kegiatan belajar dan bermain.
 - b. Sekolah diharapkan dapat menambah jumlah tenaga pendidik untuk penunjang dalam kegiatan belajar dan bermain peran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi baru bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan dengan membandingkan metode dari beberapa sekolah dalam mengembangkan permainan bermain peran dalam meningkatkan pengenalan bahasa krama inggil.