

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional Hompimpa dalam Penguatan Karakter Disiplin anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji, Bojonegoro sebagai berikut :

1. Seorang guru menciptakan konsep atau gagasan melalui cara bermain Hompimpa yang bisa dilakukan oleh anak-anak. Adapun langkah-langkah yang dilakukan a. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam permainan, b. Guru berbicara tentang alat atau bagian anggota tubuh yang akan digunakan dalam permainan Hompimpa, c. Guru Membagikan Tugas kepada Anak sebelum Bermain menurut kelompoknya agar tidak berebut, d. Guru memberi pengarahan, aturan dalam permainan, mengabsen serta menghitung jumlah anak, e. Guru hanya mengawasi atau mendampingi anak dalam bermain
2. Adapun yang menjadi faktor pendukung dalam Permainan Hompimpa untuk memperkuat karakter disiplin diri pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji, Bojonegoro yaitu faktor kegiatan ekstrakurikuler yang ada di lingkungan sekolah dan juga dukungan dari orang tua, sedangkan faktor penghambat dalam permainan Hompimpa untuk

memperkuat karakter disiplin diri pada anak usia 3-4 tahun yaitu faktor lingkungan ketika dirumah jarang menggunakan permainan tradisonal Hompimpa dan faktor media serta teknologi yaitu adanya permainan atau *game* dalam gadget maupun tontonan di televisi yang tidak mendukung perkembangan karakter disiplin pada anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, akhirnya penulis dapat memberikan beberapa saran yang mungkin dapat berguna bagi pihak – pihak yang terkait. Adapun saran-saran tersebut 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 lebih banyak memasukkan kebudayaan dan kearifan lokal dalam pembelajaran

- c. Guru dan anak diharapkan dapat melakukan kegiatan bermain Hompimpa untuk memperkuat karakter disiplin diri pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji, 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 bermain Hompimpa

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi baru bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan dengan membandingkan metode dari beberapa sekolah dalam mengembangkan permainan dan meningkatkan karakter disiplin pada anak usia dini.



UNUGIRI