

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perumusan kesimpulan penelitian ini didasarkan atas beberapa temuan dari hasil data yang diperoleh setelah dilakukannya penganalisaan. Untuk penguraian kesimpulan ini, peneliti menyesuaikan dan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Mengenai kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

5.1.1 Validitas buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun adalah “Sangat baik”. Hasil uji validitas keterbacaan dan kelengkapan menunjukkan skor 3,50, termasuk kategori “Sangat baik”. Hasil uji untuk desain dan skor 3,81 yang termasuk kategori “Sangat baik”. Hasil uji validitas isi menunjukkan skor 3,58 yang termasuk kategori “Sangat baik”. Rerata total hasil validasi melalui *expert judgement* oleh 3 validator menunjukkan kualitas “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

5.1.2 Buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun dikatakan efektif. Permainan *Nipe Gedang* menunjukkan peningkatan pada karakter rasa ingin tahu, permainan *Benteng* menunjukkan peningkatan pada karakter kerja keras, bersahabat/komunikasi dan tanggung jawab serta permainan *Pecah Piring* menunjukkan peningkatan pada karakter disiplin dan tanggung jawab.

5.2 Implikasi Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian dan produk dalam bentuk buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun yang telah dikembangkan dapat diimplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dijenjang pendidikan. Adapun implikasi dari mengembangkan buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun antara lain sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Memberikan pemahaman bagi guru apabila sebenarnya permainan tradisional dapat dirancang, dibuat dan dikembangkan dalam membantu membangun karakter siswa. Kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif, aktif, menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pun dapat dengan mudah tercapai.

5.2.2 Bagi Siswa

Membantu peserta didik untuk lebih dekat dan mengenal berbagai hal yang ada di lingkungan sekitar untuk dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan memberikan pemahaman jika hal-hal yang ada di sekitar peserta didik dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran.

5.2.3 Bagi Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan juga pedoman bagi pihak Sekolah untuk menjadikan contoh strategi Pendidikan karakter bagi siswa di sekolah.

5.3 Saran

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun serta didasari dari kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka saran peneliti adalah sebagai berikut:

- 5.3.1 Perlu diuji implementasi buku panduan permainan tradisional yang melibatkan sampel siswa-siswa TK dengan skala yang lebih besar dan lengkap dengan rancangan pembelajaran formal di TK.
- 5.3.2 Perlu ditambahkan permainan-permainan tradisional dari berbagai daerah lain sebagai strategi Pendidikan karakter siswa TK.