

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wheel of names* untuk pengembangan nilai karakter disiplin anak usia dini di kober Istiqomah dilakukan dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wheel of names* anak- anak terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran, karena di dalam aplikasi *wheel of names* ada gambar yang menarik dan berbagai macar warna yang dapat menarik minat anak untuk belajar, anak-anak juga bisa menjadi lebih fokus untuk mendengarkan.
2. Kendala yang dihadapi guru dan anak dalam mengimplementasikan aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan nilai karakter disiplin anak usia dini di kober Istiqomah ditemukan kendala yaitu sulitnya mendapatkan jaringan disekolah tersebut, guru belum bisa memahami cara penggunaan laptop dan juga belum bisa mengingat dimana letak pengaturan aplikasi *wheel of names*, kendala yang di temukan pada anak yaitu harus dijelaskan berulang kali untuk menggunakan aplikasi *wheel of names*. Berdasarkan kendala yang dihadapi guru berusaha untuk mengatasi kendala tersebut dengan mencari jaringan disemua tempat disekolah

tersebut, guru menuliskan tentang aplikasi *wheel of names* di buku, untuk anak guru memprakterkannya terlebih dahulu kemudian dijelaskan pada anak.

3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari kajian dan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan aplikasi *wheel of names* pengembangan nilai karakter disiplin pada anak usia dini di kober Istiqomah masih rendah, terlihat dari penilaian perkembangan kemampuan disiplin pada anak usia dini yaitu dengan kategori belum berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 30%, berkembang sesuai harapan (BSH) 60%, dan berkembang sangat baik (BSB) 10%. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran guru menggunakan media buku dan bercakap-cakap yang dimana tidak menarik minat anak jadi anak tidak fokus dalam mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hal itu, peneliti melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan nilai karakter disiplin pada anak. Setelah menggunakan aplikasi *wheel of names* terdapat penilaian perkembangan kemampuan disiplin pada anak usia dini yaitu dengan kategori belum berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 0%, berkembang sesuai harapan (BSH) 0%, dan berkembang sangat baik (BSB) 100%. Sehingga menunjukkan hasil bahwa implementasi aplikasi *wheel of names* sangat efektif digunakan untuk pengembangan kemampuan disiplin pada anak usia dini.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Berdasarkan hasil observasi, melakukan supervisi dan evaluasi bersama guru secara berkala dan dapat meningkatkan kompetensi guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik agar anak tertarik dan bisa lebih fokus lagi dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengikuti perkembangan teknologi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, sehingga anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru, wawasan baru dan pembelajaran yang menarik.

3. Lembaga

Sebaiknya memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang menarik minat anak untuk proses pembelajaran.

4. Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama dapat mengembangkan penelitian dengan tujuan yang ingin diteliti dengan lebih memfokuskan terhadap apa yang akan diteliti. Disarankan juga agar meningkatkan lagi ketelitian dalam memperoleh data