

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan refleksi selama tiga kali tindakan (siklus) penerapan media permainan memasang kata dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum media permainan diterapkan sebagai media pembelajaran, kemampuan berbahasa anak di TK Al-Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena faktor pembelajaran yang bersifat klasikal sehingga kurang edukatif, kreatif dan menyenangkan yang membuat anak kurang merespon ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari anak yang memperoleh bintang (*) sebesar 33,33%, bintang (**) sebesar 53,33%, bintang (***) sebesar 6,67% dan bintang (****) sebesar 6,67%.
2. Penerapan media permainan dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak.
3. Media permainan di TK Al-Hidayah 02 Bakung Udanawu Blitar terbukti dapat meningkatkan prosentase kemampuan berbahasa anak dalam setiap siklusnya, hal ini terbukti dari siklus I anak yang memperoleh bintang (*) sebesar 13,33%, bintang (**) sebesar 40%, bintang (***) sebesar 33,34% dan bintang (****) sebesar 13,33%. Sedangkan pada siklus II yang memperoleh bintang (*) sebesar 6,67%, bintang (**) sebesar 33,33%, bintang (***) sebesar 40% dan bintang (****) sebesar 20%. Dan pada

siklus III kemampuan berbahasa anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan hal ini terbukti dari prosentase anak yang memperoleh bintang (*) sebesar 0%, bintang (**) sebesar 20%, bintang (***) sebesar 46,67% dan bintang (****) sebesar 33,33%.

B. Saran-Saran Untuk Tindakan Selanjutnya

1. Saran untuk tindakan lebih lanjut
 - a. Bentuk dan model media permainan memasang kata sebaiknya dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan keadaan atau kondisi sekolah maupun lingkungan sekolah, misalkan dengan memanfaatkan barang bekas.
 - b. Pembuatan pengkajian media permainan memasang kata sangat baik jika dilakukan bersama-sama dengan guru.
 - c. Penerapan media permainan memasang kata masih perlu diteliti lebih lanjut untuk pengembangan indikator-indikator yang lebih sulit.
2. Saran untuk penerapan hasil penelitian
 - a. Perlu diberi perhatian yang lebih terhadap anak-anak yang dipandang masih belum mampu mandiri dalam permainan memasang kata sama seperti perhatian lebih pada semua anak saat melakukan kegiatan belajar lain.
 - b. Penerapan media permainan memasang kata, meskipun dapat meningkatkan minat siswa untuk pengembangan aspek kemampuan berbahasa, tetap harus diperhatikan terus menerus penggunaannya

yang menghambat menyebabkan kebebasan anak sehingga penerapan fungsinya menjadi menurun.