

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti pada kelompok B TK NEGERI 8 Banda Aceh tentang meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan media Boneka Lipat dapat ditarik kesimpulan bahwa

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil observasi awal nilai rata-rata anak yaitu BM 56,25%, MM 40,5%, dan BSH 3,215%, BSB 0%, pada siklus I nilai rata-rata anak yaitu BM 32,81%, MM 42,18%, BSH 15,625% dan BSB 9,375%. Pada siklus ke II nilai rata-rata anak yaitu BM 4,875%, MM 9,375%, BSH 32,81% dan BSB 53,125%. Dari hasil yang didapat dari observasi awal, siklus 1 dan siklus II maka dapat kita simpulkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat baik pada keterampilan berbicara anak dengan media boneka lipat
- b. Dari hasil observasi awal, siklus I dan siklus II peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak TK NEGERI 8 sangat menyukai permainan boneka lipat, hal ini dilihat dari hampir setiap hari anak mengajak dan menanyakan kapan akan bermain boneka lipat lagi
- c. Anak TK NEGERI 8 juga sudah terampil dalam berbicara sambil memainkan boneka lipat dengan tidak malu-malu dan ragu-ragu

5.2 Saran

Kegiatan pembelajaran bermain boneka lipat merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TK dan berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak. Untuk itu ada beberapa saran yang disampaikan peneliti yaitu:

a. Sekolah

Bagi lembaga TK khususnya disarankan untuk meningkatkan kualitas TK dengan memberi kesempatan kepada para pendidiknya melakukan penelitian lebih lanjut, khususnya Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan perkembangan anak sebagai dasar pendidikan anak yang akan berguna untuk masa depannya. Sehingga TK semakin dipercaya masyarakat dapat meningkatkan perkembangan anak dari berbagai aspek perkembangan khususnya perkembangan keterampilan berbicara.

b. Bagi Guru

Guru hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan berbagai jenis metode dan media semenarik mungkin agar peserta didik bisa lebih memahami dan menyukai pembelajaran yang dikemas dengan permainan-permainan yang menarik (tidak monoton).