

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data dengan penggunaan jenis penelitian kuantitatif eksperimen Preetest- posttest, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Penggunaan permainan bussy book efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal alfabet Bahasa Inggris pada anak kelompok B TKS IT Misbahul Ikhlas, bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $59,5 > 2,14$ sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Dalam penelitian anak sangat tertarik dengan alur irama nyanyian yang diberikan oleh guru, sehingga menambahkan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikan kemampuan mengenal alfabet Bahasa Inggris anak meningkat.

Dengan demikian, H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan permainan bussy book efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal alfabet Bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK IT Misbahul Ikhlas.

5.2 Saran

Saran yang dimaksud dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya meningkatkan kemampuan mengenal alfabet Bahasa Inggris pada anak kelompok B TKS IT Misbahul Ikhlas melalui permainan bussy book. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal alfabet Bahasa Inggris anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode yang beragam sehingga kemampuan mengenal alfabet Bahasa Inggris anak dapat meningkat.
2. Disarankan kepada sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

3. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini sangat sederhana dan terdapat sejumlah sudut tertentu yang belum sempat diteliti. Oleh karena itu, melalui hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan agar temuan dalam penelitian ini dapat dikaji ulang oleh pihak yang berkepentingan.