BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

5.1.1. Kesimpulan Perbedaan Kemampuan Berbicara Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Kasih Bapa Percut, dikemukakan bahwa sebelum penggunaan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *scratch jr* terdapat beberapa anak masih rendah kemampuan berbicaranya. Dengan melakukan permainan tebak gambar memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak di TK Kasih Bapa Percut. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui media digital memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berkomunikasi, menyebutkan nama gambar, menjelaskan ciri-ciri gambar, menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapatnya secara lebih percaya diri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar berbasis aplikasi *scatch jr* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap perubahan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Bapa Percut.

5.1.2. Kesimpulan Profil Kemampuan Berbicara Anak

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebelum melakukan pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar berbasis aplikasi Scratch Jr, kemampuan berbicara anak masih berada pada kategori cukup. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan menjawab pertanyaan guru secara lengkap. Selain itu, beberapa anak masih malu dan belum berani berbicara di depan teman-temannya sehingga suara yang dihasilkan kurang jelas dan masih memerlukan arahan dari guru untuk melanjutkan jawabannya.

Anak juga masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan kosakata yang beragam, menyusun kalimat sederhana, serta menceritakan kembali informasi yang diperoleh secara runtut. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*, kemampuan berbicara anak mengalami perkembangan yang lebih baik. Anak menjadi lebih berani berbicara di depan guru maupun teman-temannya, mampu menjawab pertanyaan dengan kalimat yang lebih lengkap, serta dapat menyebutkan dan menjelaskan gambar dengan lebih jelas. Anak juga menunjukkan peningkatan dalam penggunaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat sederhana menggunakan kata hubung, dan kemampuan menceritakan kembali informasi yang diperoleh dari gambar yang diamati. Dengan demikian, permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* dapat meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Bapa Percut.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian yang telah dijabarkan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *scratch jr* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berbicara anak. Guru juga

diharapkan terus meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi agar anak lebih aktif dalam berkomunikasi.

3. Bagi anak, diharapkan agar terus termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, berani mengungkapkan pendapat serta lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan guru maupun teman sehingga kemampuan berbicaranya dapat berkembang secara optimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi dan mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai kemampuan berbicara anak usia dini dengan menggunakan media atau metode pembelajaran lainnya, sehingga diperoleh berbagai inovasi yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak secara lebih efektif.

UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY