

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan bermain kata-kata dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun di PAUD Sanggar Anak Bangsa LAB FIP UNIMED , yaitu:

1. Metode bermain kata-kata dengan menggunakan kartu bergambar merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 Tahun di PAUD Sanggar Anak Bangsa LAB FIP UNIMED.
2. Hasil observasi dan refleksi pada siklus I setelah menggunakan metode bermain kata-kata dalam proses pembelajaran maka diketahui bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak yaitu 8 anak (57,14%) tergolong baik, 6 anak (42,86%) tergolong cukup. Dari data hasil observasi tersebut perlu dilakukan pembelajaran melalui metode bermain kata-kata dengan menggunakan kartu bergambar yang lebih baik pada siklus II.
3. Pada siklus II dilakukan perbaikan cara penyampaian pembelajaran oleh peneliti, namun tetap dengan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain kata-kata dengan menggunakan kartu bergambar. Setelah dilakukan tindakan siklus II, maka diketahui bahwa perkembangan kemampuan berbahasa anak berkembang yaitu, bahwa jumlah anak yang kecerdasan logika matematikanya tergolong baik sekali bertambah menjadi 13 anak (92,86%) dan anak yang tergolong baik menjadi 1 orang (7,14%).

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan beberapa hal sebagai berikut, yaitu:

1. Bagi guru, sebaiknya dapat menggunakan metode bermain kata-kata untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun yang dapat dilengkapi dengan kartu bergambar, warna yang menarik, kata yang singkat dan mudah supaya anak tertarik dan senang untuk memainkannya.
2. Bagi sekolah, sebaiknya menyediakan media yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain kata-kata seperti kartu bergambar, ruangan yang nyaman, serta alat-alat yang mendukung yang digunakan untuk metode bermain kata-kata. Serta memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan yang dapat membangun perbaikan pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk meneliti metode bermain peran dengan menggunakan variabel lain seperti perkembangan kognitif, sosial emosional, motorik dan lain sebagainya.