BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengaruh permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Swasta ABA 06 Medan, maka dapat disimpulkan bahwa terhadap pengaruh yang signifikan permainan *blind ball* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Swasta ABA 06 Medan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata kemampuan menyimak anak dari yang sebelumnya sebesar 18,8 kemudian menjadi 24,6 setelah diberikan perlakuan permainan *blind ball*. Selain itu nilai standar deviasi juga mengalami penurunan dari 2,45 pada saat pre-test menjadi 1,94 pada skor post-test, ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak antar anak menjadi lebih merata (homogen) setelah diberikan perlakuan.

Hasil uji normalitas *shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,465 (P>0,05), yang berarti data selisih skor pre-test dan post-test berdistribusi normal, sehingga pengujian dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu paired samples t-test. Hasil pengujian hipotesis mengggunakan pairead samples t-test diperoleh nilai t sebesar -15,0 dengan derajat kebebasan (df) 12 dan nilai signifikansi P<0,001. Maka dari itu nilai P jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa permainan blind ball efektif digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran anak untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun, khususnya di TK Swasta ABA 06

Medan. Melalui permainan ini anak dapat belajar untuk memusatkan perhatian, memahami, dan merespons instruksi verbal yang diberikan, sehingga secara langsung dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru diharapkan dapat menjadikan permainan *blind ball* sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak anak di kelas. Guru juga disarankan untuk lebih kreatif dalam memodifikasi instruksi permainan, baik dari segi tingkat kesulitan maupun variasi gerakan, sehingga permainan tetap menantang dan mampu melatih konsentrasi serta pemahaman anak terhadap instruksi verbal secara berkelanjutan.

2. Bagi Sekolah

   Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan permainan *blind ball* sebagai salah satu metode pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti media bola, penutup mata, serta ruang gerak yang cukup aman untuk anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks, seperti desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*control group design*), agar hasil penelitian dapat lebih menggambarkan pengaruh

perlakuan secara murni tanpa dipengaruhi variabel luar. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memperluas jumlah subjek penelitian serta memperpanjang durasi pemberian perlakuan, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan variasi permainan *blind ball* dengan mengaitkannya pada aspek perkembangan bahasa lainya seperti kemampuan berbicara atau juga dapat dikaitkan dengan aspek perkembangan lainnya seperti perkembangan motorik anak.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY