

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil deskripsi dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Sunda anak dengan menggunakan media *flash card*. Hal ini terlihat dengan adanya perubahan dalam hal-hal berikut:

1. Kondisi objektif di TK Trisula Perwari dalam mengajarkan kosakata bahasa Sunda masih sangat terbatas, pembelajaran hanya diberikan sebagai pengenalan saja. Materi yang diberikan dalam pengenalan kosakata bahasa Sunda biasanya mengenai pengenalan anggota tubuh, macam-macam warna, bilangan, dan hal-hal yang dekat dengan anak. Fasilitas yang digunakan pun masih sama dengan kegiatan pembelajaran yang lainnya, belum ada fasilitas yang khusus untuk pembelajaran bahasa Sunda. Begitu juga dengan metode yang digunakan hanya metode tanya jawab, bercakap-cakap, bercerita, dan pemberian tugas sehingga pembelajaran bahasa Sunda belum dikembangkan secara optimal dan kurang menarik minat anak. Evaluasi yang dilakukan guru untuk menilai penguasaan kosakata anak yaitu dengan mengamati dan mencatatnya dalam catatan anekdot serta menilai hasil karya anak dengan memberikan nilai A (sangat baik), B (baik), dan C (cukup). Media pembelajaran sebagai salah satu alat yang dapat menstimulasi dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata

bahasa Sunda anak belum dapat digunakan oleh guru secara bervariasi, baik gambar dan benda-benda nyata maupun objek langsung.

2. Implementasi penggunaan media *flash card* sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Sunda anak menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru dapat menggunakan media *flash card* dengan penyampaian/penyajian yang menarik bagi anak. Guru bisa mengajak anak-anak lebih semangat dan antusias dalam belajar bahasa Sunda khususnya ketika metode bermain digunakan oleh guru. Melalui kegiatan bermain dengan *flash card* memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang bervariasi serta anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya sehingga pengalaman belajar lebih bermakna. Dalam kegiatan evaluasi, guru mengajak anak bermain *flash card* dan mengulang kosakata bahasa Sunda untuk melihat tingkat kemampuan peningkatan penguasaan kosakata setiap anak.
3. Pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Sunda melalui penggunaan media *flash card* menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Dilihat dalam tabel persentase, peningkatan indikator yang dicapai anak dari siklus satu sampai siklus empat yakni 15.5% meningkat menjadi 86%. Perubahan yang terjadi ini terlihat dari kemauan anak dalam mengikuti pembelajaran bahasa Sunda terlihat antusias dan semangat, anak sudah terbiasa dengan penggunaan media *flash card*, anak dapat menirukan pengucapan kosakata dengan lafal yang benar, anak mudah mengingat

kata dari suatu benda dalam bahasa Sunda, penguasaan kosakata yang sudah dimilikinya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, anak mengerti dan memahami serta dapat menjawab pertanyaan ketika diajak berbicara dengan menggunakan bahasa Sunda. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain yakni permainan *flash card* yang diberikan guru disenangi oleh anak-anak bahkan menurut guru ada dua orang anak (Fajar dan Fadel) yang biasanya memerlukan bimbingan khusus dapat mengikuti permainan, walaupun anak tersebut belum tepat dalam kegiatan permainan tapi guru sudah berhasil membuat anak untuk ikut belajar dan bermain bersama.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian mengenai bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Sunda melalui penggunaan media *flash card*, berikut disampaikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait.

### **1. Bagi Guru TK**

Melalui hasil penelitian ini, guru diharapkan mengupayakan hal-hal berikut.

- a. Guru memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan startegi pembelajaran bahasa Sunda dan mencobanya untuk pembelajaran dengan materi lainnya.

- b. Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran serta inovatif dalam menciptakan permainan-permainan yang dapat mengembangkan potensi anak.
- c. Guru lebih komunikatif dalam menyampaikan materi agar dapat menarik minat anak.
- d. Guru mampu mengelola kelas dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran.
- e. Guru menjadi fasilitator terbaik dalam proses pembelajaran anak.
- f. Guru membuka wawasannya dengan mengikuti pelatihan-pelatihan atau seminar tentang bahasa Sunda untuk anak.
- g. Guru dapat menggunakan bahasa Sunda semaksimal mungkin ketika pembelajaran bahasa Sunda berlangsung.

## 2. Bagi Yayasan TK

Pihak yayasan sebagai penyelenggara pendidikan hendaknya selalu mendukung dalam hal, antara lain: (a) memberikan fasilitas yang memadai yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Sunda dan (b) memberikan motivasi dan penghargaan kepada guru yang kreatif dalam mengembangkan ide atau gagasan untuk menggunakan media, metode dan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga memungkinkan pembelajaran lebih bermakna dan menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran

### 3. Bagi Peneliti selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian yang membuktikan bahwa melalui penggunaan media *flash card* kemampuan penguasaan kosakata bahasa Sunda anak TK dapat meningkat, maka diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian secara lebih mendalam terhadap media *flash card* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran lain di TK serta dapat mengidentifikasi media lain yang dapat digunakan sebagai media penyampai pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Sunda di TK.

