

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan media *Language Board Games* terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK X Arcamanik, Bandung dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam aspek perkembangan bahasa dan menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan sehari-hari untuk kemampuan bahasanya. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk pelaksanaan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun mulanya sudah dilakukan oleh pihak sekolah, tepatnya pada TK B1, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Wali Kelas TK B1 yaitu sudah ada kegiatan yang membantu meningkatkan kemampuan bahasa pada anak yaitu pendekatan literasi, yang dilaksanakan setiap pagi. Kemudian, guru membacakan buku jika waktu memungkinkan, dan apabila tidak memungkinkan membacakan *full* satu buku, guru hanya membacakan beberapa lembar atau setengah buku. Kemudian untuk terjadinya interaksi antara guru dan anak, guru menanyakan kembali apa yang anak pahami dari bukunya, ada karakter apa saja, kemudian ada gambar apa saja Jadi merangsang anak untuk berbicara. Maka dari itu, peneliti melakukan dan membuat kegiatan yang lebih dekat dengan anak yaitu bermain seraya belajar menggunakan media yang dikemas menjadi permainan. Disebut media *Language Board Games* yang mana ini adalah media pembelajaran yang berisikan mainan dan dapat disesuaikan oleh guru, di dalamnya terdapat kartu yang memuat pertanyaan dan perintah sederhana agar terjadinya komunikasi dan interaksi pada guru dengan anak, dan anak dengan teman sebayanya. Sehingga terjadinya peningkatan pada kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

2. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dengan hasil nilai akhir 96,43% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Terdapat hitungan berdasarkan hasil *N-Gain* mulai dari Siklus I, Siklus II, sampai Siklus III terkait penggunaan media *Language Board Games* terhadap kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dapat memberikan peningkatan terhadap aspek perkembangan bahasanya. Peningkatan kemampuan bahasa pada anak setelah digunakannya media *Language Board Games* dapat dilihat pada Pra Siklus menuju Siklus I menunjukkan sebesar 0,3. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar meskipun masih dalam kategori yang rendah. Pada Siklus I menuju Siklus II sebesar 0,2 hal ini menunjukkan adanya penurunan hasil belajar dalam kategori yang rendah. Pada Siklus II menuju Siklus III terjadi peningkatan sebesar 0,4 dalam kategori sedang. Hasil perhitungan secara keseluruhan mulai dari Pra Siklus menuju Siklus III menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 1,0 hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori yang tinggi berdasarkan kriteria penilaian *N-Gain*. Ditinjau dalam Siklus ke Siklus lainnya anak makin terbiasa menggunakan media *Language Board Games* termasuk mengikuti aturan tata cara bermainnya dan anak pun semakin berani untuk mengungkapkan apa yang ada dibenaknya dengan sukarela dan tidak perlu dibantu oleh peneliti atau guru.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini merupakan melalui penggunaan media *Language Board Games* dapat meningkatkan kemampuan bahasa terhadap anak usia 5-6 tahun, oleh karena itu, kesimpulan ini dapat memberikan dampak positif bagi peneliti dalam merencanakan proses pengajaran untuk menggunakan dan memanfaatkan media *Language Board Games* dalam pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, penggunaan media *Language Board Games* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi aktif tanpa tekanan atau paksaan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 3 (tiga) siklus, terdapat beberapa rekomendasi yang peneliti sampaikan yaitu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan media *Language Board Games* sebagai media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat. Untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa guru harus lebih merancang strategi untuk menyisipkan perintah sederhana yang lebih menyenangkan bagi anak. Lalu, media ini melibatkan siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir strategis. Selain itu, dapat digunakan secara berkala untuk memperkaya pengalaman belajar. Oleh karena itu, guru sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media *Language Board Games* dalam mengajar, terutama dalam konteks peningkatan kemampuan bahasa.

2. Bagi Sekolah

Penggunaan media *Language Board Games* yang dikemas dengan desain menarik dan memili dua seri kartu yang dapat menjadikan sarana yang efektif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Sekolah dapat memperluas penggunaan media *Language Board Games* sebagai alat pembelajaran tambahan, memastikan interaktifitas dan kesenangan dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang terstruktur, media *Language Board Games* dapat membantu anak-anak memahami dan merespons bahasa secara lebih baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Terdapat peningkatan pada penelitian Siklus I menuju Siklus II yaitu hasil yang tergolong rendah dan mengalami penurunan, yaitu sebesar 0,3 dan Siklus II menuju Siklus III sebesar 0,2. Sehingga dapat disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan media *Language Board Games* dengan lebih mengembangkan indikator aspek perkembangan bahasa dalam kegiatan saat pembelajaran dan memanfaatkan media sesuai

dengan indikator aspek perkembangan bahasa yang ingin dicapai dan ditingkatkan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, dalam penelitian harus direncanakan semaksimal mungkin dalam alur dan waktu penelitian agar mendapatkan hasil penelitian yang memuaskan dan tidak merasa terburu-buru oleh waktu pelaksanaan penelitian.