

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang meningkatkan penguasaan kosakata anak melalui permainan arisan kata di Kelompok A TK Baiturrahman, dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah di jelaskan pada penelitian ini adalah bagaimana kondisi objektif penguasaan kosakata anak dalam pembelajaran, bagaimana implementasi penggunaan permainan arisan kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak, dan bagaimana sistem evaluasi setelah diterapkannya permainan arisan kata ? Pada saat penelitian berlangsung mulai dari observasi awal, dan penerapan permainan arisan kata penguasaan kosakata anak belum terstimulasi secara optimal hal ini ditandai dengan belum terlihatnya kosakata anak dengan baik. Adapun yang belum terstimulasi diantaranya anak belum mampu membedakan kata yang mempunyai awalan yang sama, kucing-kuda, gajak-gagak, kapur-kasur, sikat-sisir.
2. Permainan arisan kata yang ditujukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak di Kelompok A TK Baiturrahman dilaksanakan dalam 2 tahap. Adapun prosedurnya yaitu membuat rancangan pembelajaran, melaksanakan kegiatan, melakukan observasi dan terakhir melakukan refleksi. Tema yang digunakan adalah Binatan dan Lingkungan. Penelitian menggambarkan adanya peningkatan yang cukup baik terkait meningkatkan penguasaan kosakata anak, begitupun dengan hasil penelitian tahap 2  
Hasil dari penerapan permainan arisan kata ini adalah anak sudah dapat mengungkapkan bahasa dan mengenal kosakata lebih banyak dari sebelum di terapkannya permainan arisan kata. Anak dapat membedakan binatang yang berkaki 2 dan 4, mengenal nama-nama binatang, menirukan suara dan gerakan

binatang, serta membedakan kata yang mempunyai suku awalan yang sama. Selain itu anak dapat mengenal nama-nama benda di sekitarnya dan dapat menyebutkan satu persatu benda tersebut.

3. Meningkatkan penguasaan kosakata anak setelah diterapkannya permainan arisan kata mengalami peningkatan yang cukup pesat dari pra siklus hingga siklus kedua. Penguasaan kosakata yang mengalami peningkatan diantaranya anak dapat mengenal gambar, mengenal huruf, meniru suara dan gerakan binatang, dan anak dapat membaca serta mengeja kata yang di tunjukan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan yang disimpulkan diatas, terdapat beberapa hal yang menjadi catatan sebagai bahan rekomendasi antara lain sebagai berikut:

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

- a. Guru diharapkan dapat menggunakan metode yang bervariasi dalam menstimulasi perkembangan anak, khususnya perkembangan bahasa anak.
- b. Guru hendaknya dapat menstimulasi perkembangan bahasa untuk meningkatkan kosakata anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kesempatan bagi anak untuk berpraktik melalui kegiatan yang menarik, salah satunya melalui permainan arisan kata.

#### **2. Bagi Pengelola Kelompok A TK Baiturrahman**

- a. Pengelola diharapkan dapat menyediakan fasilitas-fasilitas bermain anak yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak.
- b. Pengelola hendaknya dapat mengikutsertakan pendidik untuk mengikuti pelatihan demi untuk meningkatkan profesionalisme pendidik terutama dalam pemilihan materi, metode, serta media pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian secara lebih mendalam lagi terhadap penerapan permainan arisan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan arisan kata yang lebih baik lagi dengan memperbanyak jenis kegiatan dan alat permainan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah.

