

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan permainan kotak pos dengan menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini melalui *virtual learning* yang dilakukan di RA Nurul Yaqin tahun pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Langkah persiapan, dilakukan pada saat sebelum kegiatan belajar, menyiapkan rencana kegiatan harian (RPPH) dengan materi yang disesuaikan kondisi pandemi covid-19 dengan menyisipkan materi untuk menjaga kesehatan, mempersiapkan media yang akan digunakan, mensosialisasikan tentang pembelajaran jarak jauh kepada orang tua maupun anak, dan memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Langkah pelaksanaan, dilakukan dengan membagi 3 tahapan pelaksanaan pembelajaran yakni kegiatan pembukaan dengan menyapa anak dan berdo'a melalui whatsapp grup, melakukan tepuk semangat, dan menjelaskan materi pembelajaran untuk hari ini, kegiatan inti pembelajaran dilakukan dengan kegiatan mengirimkan video tutorial tentang permainan kotak pos dan video mencuci tangan melalui sent video di whatsapp grup, selanjtnya sesi tanya jawab dengan anak mengenai aturan permainan kotak pos, menjelaskan tema pembelajaran untuk hari ini, menyebutkan nama, warna, rasa buah kesukaan, melakukan kegiatan *video call* untuk melakukan kegiatan permainan kotak pos dan menyanyikan lagu kotak pos dengan anak dibantu oleh orang tua, melihat dan menyebutkan gambar beserta bacaan pada media kartu gambar, pada kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan lembar kerja anak, menceritakan tentang buah kesukaan yang dikirim melalui *voice note*, dan menyetorkan hafalan melalui *voice note* di whatsapp.
- c. Langkah penilaian, digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak dengna cara melihat anak dalam mengikuti pembelajaran selama virtual

Ainur Farah Diba, 2020

PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

learnin, pada keterampilan berbicara evaluasi dilakukan dengan cara melihat saat anak menyanyikan lagu kotak pos, menyebutkan nama buah yang ada didalam media pembelajaran kartu gambar, dan setoran hafalan surat pendek yang dikirim melalui *voice note* dan *video call* di whatsapp.

d. Kendala yang di hadapi

Pada kendala yang di hadapi terbagi kedalam 2 poin yakni kendala yang di hadapi guru dan anak saat pembelajaran keterampilan berbicara anak menggunakan media kartu gambar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan mudah rusak sehingga guru tidak dapat lagi menggunakan media tersebut untuk pembelajaran di hari lain, dan saat pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan tambahan permainan kotak pos dengan media kartu gambar melalui virtual learning ada beberapa kendala diantaranya akses sulit untuk mensosialisaikan pembelajaran secara jarak jauh karena tidak semua orang tua cepat dalam merespon dan ada beberapa anak yang tidak mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan alasan ingin belajar secara langsung di sekolah.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian penerapan permainan kotak pos dengan menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak melalui *virtual learning* di RA Nurul Yaqin, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya lebih mempersiapkan untuk proses pembelajaran jarak jauh yang sedang dilakukan, dan memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sehingga dalam melaksanakan pembelajaran dapat lebih maksimal untuk hasil pembelajarannya.

2. Kepada Guru Kelas

Sebaiknya guru pun harus lebih siap dalam proses pembelajaran jarak jauh, dapat memberikan sosialisasi yang harus dipahami baik kepada orang tua maupun anak dalam proses pembelajaran jarak jauh, dan lebih kreatif dalam hal media pembelajaran dan menambahkan berbagai jenis permainan pada

pembelajaran agar anak dapat lebih memaksimalkan diri dalam proses berbagai jenis keterampilan salah satunya keterampilan berbicara.

Ainur Farah Diba, 2020

PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJRAN KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu