

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka pada BAB V ini dapat diambil simpulan implikasi dan rekomendasi sebagai berikut:

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil tindakan kelas mengenai permainan bisik berantai dalam meningkatkan kosakata bahasa Sunda anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Baiturrahmah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini dengan permainan bisik berantai bisa dilakukan dengan cara terlebih dahulu mengenalkan kosakata bahasa Sunda sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu, kemudian anak melakukan permainan dengan cara peneliti membisikan kosakata bahasa Sunda ke anak yang berada di urutan pertama, meminta setiap anak di urutan pertama untuk membisikan pesan ke anggota kelompok nomor dua, dan begitu seterusnya sampai akhir, meminta anak nomor terakhir untuk memberi tahu kosakata yang sudah dibisikan dihadapan teman-temannya, dan setelah permainan meminta satu persatu anak menyebutkan kosakata yang didengar. Setiap tindakan kosakata anak dikenalkan semakin bertambah, dengan pengulangan yang diberikan setiap tindakanya.
2. Kemampuan kosakata bahasa Sunda anak setelah kegiatan permainan bisik berantai terjadi peningkatan pada setiap tindakanya. Hal tersebut dilihat pada aspek anak mampu menyebutkan kosakata bahasa Sunda dan anak mampu menunjukan gambar yang ditanyakan peneliti. Pada tindakan I kemampuan kosakata anak belum maksimal 35,93% dengan kategori cukup. Pelaksanaan tindakan II sudah terlihat meningkat dengan mencapai 70,31% dengan kategori baik. Pelaksanaan tindakan III mengalami peningkatan juga dengan skor 96,87% yang berada dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan kosakata bahasa Sunda pada anak usia dini.

1.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti menemukan implikasi Permainan bisik berantai sebagai berikut:

1. Permainan bisik berantai memberikan kemudahan anak dalam mempelajari kosakata bahasa Sunda, sehingga anak mampu mengucapkan kosakata bahasa Sunda, menunjukkan gambar sesuai pertanyaan peneliti.
2. Permainan bisik berantai ini memberikan kemudahan anak untuk menambah kosakata baru yang didengar
3. Memberikan pengalaman baru dalam bermain bisik berantai, melatih daya ingat anak dengan apa yang didengarnya, melatih fokus dan kerjasama anak ketika bermain permainan bisik berantai.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka rekomendasi yang peneliti temui ialah:

1. Bagi Guru

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Sunda anak lebih baik menggunakan metode pembelajaran yang membuat anak tidak bosan, metode pembelajaran yang dilakukan bisa dengan permainan bisik berantai, hal ini memberikan kemudahan bagi anak sebagai pengenalan budaya bahasa Sunda anak dan sebagai upaya pelestarian budaya Sunda yang semakin hilang.

2. Bagi Sekolah

Pengenalan budaya sejak dini seharusnya lebih dikembangkan lagi dengan metode-metode yang bervariasi dan menarik bagi anak yang dapat menunjang keberhasilan anak secara optimal.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat mengaplikasikan permainan bisik berantai ini beberapa yang harus diperhatikan seperti kosakata bahasa Sunda, permainan bisik berantai yang dikembangkan dengan variasi serta lebih mengembangkan aspek perkembangan lainnya dengan menggunakan permainan bisik berantai.