

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data seperti termuat dalam BAB IV maka kesimpulan yang diambil adalah :

1. Dari pelaksanaan Siklus I sampai dengan Siklus II terjadi peningkatan. Pada proses belajar mengajar, melalui : kemampuan bermain siswa, kemampuan bahasa siswa dan bercerita siswa. Pada siklus I suasana proses belajar mengajar senang mengikuti bermain sebanyak 18 siswa (62%) , siklus II meningkat 21 siswa (85%). Kemampuan bahasa dalam pembelajaran meliputi kosa kata pada siklus I cukup ke siklus II baik, bercerita pada siklus I baik siklus II baik. Penerapan sentra bermain pada siklus I kurang sedangkan pada siklus II baik. Kemampuan bahasa siswa pada siklus I memperoleh rata-rata ☆☆ atau mampu dengan bantuan guru, sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata ☆☆☆☆ atau sangat mampu.
2. Peningkatan Siklus tersebut disebabkan oleh peningkatan kemampuan bermain siswa meliputi kemampuan bahasa melalui bercerita dalam penggunaan penerapan bermain sentra persiapan yang meliputi 4 pijakan yaitu : pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan selesai main.
3. Penerapan sentra persiapan dalam upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di TK Dharma Wanita Poncokusumo 2016/2017 dengan memfasilitasi

bermacam-macam bahan dan alat bermain, menata lingkungan main dengan baik, dan meningkatkan apersepsi dan instruksi yang jelas melalui bercerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Hendaknya dengan hasil yang dicapai pada pelaksanaan Siklus I sampai dengan Siklus II dapat terus dipertahankan.
2. Hendaknya peningkatan kemampuan bermain siswa meliputi mengasah kemampuan bahasa melalui bercerita dapat terus ditingkatkan.
3. Hendaknya pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek yang dekat dengannya yang dapat mengembangkan kemampuan anak berpikir dari konkret ke abstrak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
4. Pada waktu pemberian pengalaman belajar kepada anak melalui bermain, guru harus berperan sebagai perencana, pengamat, model, motivator dan sebagai teman dalam kegiatan bermain anak, agar kegiatan pembelajaran menjadi optimal.