

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru dalam bermain *Role Playing* menggunakan Media *Stick Puppet*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada aktivitas guru, diperoleh data terjadinya peningkatan aktivitas guru, yaitu pada siklus I angka keberhasilan aktivitas guru mencapai 72,5% dan pada siklus II angka keberhasilan aktivitas guru mencapai 87,5%. Hasil ketuntasan pada siklus II telah mencapai target keberhasilan aktivitas guru, yaitu pada angka 85%-100% dengan kategori sangat baik.
2. Pada aktivitas anak juga banyak terjadi peningkatan, pada siklus I ada 9 anak dengan persentase 60% mencapai kategori aktif. Hasil keberhasilan pada siklus II ada 15 orang anak dengan persentase 100% mencapai kategori aktif. Hasil keberhasilan pada siklus II telah mencapai target keberhasilan aktivitas anak, yaitu minimal 80% anak dikategorikan aktif.
3. kemampuan bahasa pada anak kelompok A di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru dapat meningkatkan kemampuan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* pada anak kelompok A di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru. Hal ini dapat

dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase kemampuan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* pada tiap siklus. Dalam kegiatan prasiklus hanya ada 1 anak dari 15 anak yang dikatakan berhasil. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan ada 5 anak dari 15 anak yang dikatakan berhasil. Dan pada siklus II menunjukkan sebanyak 13 anak dari 15 anak yang dikatakan berhasil.

Hasil keberhasilan pada siklus II telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan yaitu 80% anak dikategorikan berhasil. Hal ini menjadi bukti bahwa penggunaan media *Stick Puppet* dalam bermain *Role Playing* menjadi salah satu alternative dalam mengatasi kemampuan bahasa anak menjadi lebih baik lagi. Penggunaan permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat menarik minat dan perhatian anak.

B. SARAN

1. Bagi Sekolah
 - b. Memberikan dan menyediakan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran
 - c. Mendukung upaya guru dalam membuat media pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Penggunaan media belajar hendaknya harus sesering mungkin digunakan untuk menghindari rasa jenuh pada saat proses

pembelajaran serta membantu anak untuk bereksplorasi dalam mengenali pengetahuan dan hal-hal baru.

- b. Senantiasa menambah dan mengembangkan pengetahuan serta wawasan untuk mengembangkan keterampilan, khususnya keterampilan dalam membuat media belajar yang menarik.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak usia dini sehingga anak dapat berkembang secara optimal.