

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan pembelajaran melalui media boneka tangan terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial anak Kelompok A-1 TK Bakti Kota Madiun. Berdasarkan hasil pengamatan ketrampilan berbicara anak meningkat dari 15 anak (83,3%) di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) di Siklus I, naik menjadi 15 anak (83,3%) Berkembang Sangat Baik (BSB) di Siklus II.
2. Penerapan pembelajaran melalui media boneka tangan juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak Kelompok A-1 TK Bakti Kota Madiun. Di Siklus I 17 anak (94,4%) masuk pada penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), menjadi 16 anak (88,9%) di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan kontekstual. Kegiatan bermain peran melalui boneka tangan memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning*

by doing), sehingga perkembangan keterampilan sosial dan berbicara dapat tercapai secara optimal sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media boneka tangan tidak hanya efektif sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara secara simultan. Pembelajaran melalui boneka tangan memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga interaksi sosial dan kemampuan komunikasi berkembang secara alami dalam konteks bermain yang menyenangkan.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu menggeser pendekatan pembelajaran dari yang bersifat satu arah menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Media boneka tangan dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif, di mana anak memiliki kesempatan yang luas untuk berbicara, berinteraksi, serta mengekspresikan ide dan perasaan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses perkembangan anak.

Selain itu, implikasi lain dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Boneka tangan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang kreatif dan inovatif perlu menjadi bagian integral dalam perencanaan pembelajaran di pendidikan anak usia dini untuk

mendukung perkembangan aspek sosial dan bahasa secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian yang telah dijabarkan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Anak diharapkan lebih aktif mengikuti kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan, seperti berani mencoba berbicara dan berinteraksi dengan teman.
- b. Anak dilatih untuk menyampaikan pendapat secara sederhana, misalnya menjawab pertanyaan atau menceritakan kembali isi cerita dari boneka tangan.
- c. Anak dibiasakan untuk bekerjasama dalam kelompok kecil agar keterampilan sosial seperti berbagi dan empati semakin berkembang.

2. Bagi Guru Kelas

- a. Guru disarankan menggunakan media boneka tangan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan bercerita dan bermain peran.
- b. Guru perlu memberikan kesempatan yang merata kepada setiap anak untuk berbicara dan tampil, tidak hanya kepada anak yang aktif.
- c. Guru dapat mengembangkan variasi cerita dan karakter boneka tangan agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

- d. Guru sebaiknya memberikan penguatan positif (pujian, motivasi) untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dalam berbicara dan berinteraksi.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah disarankan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana seperti boneka tangan dan perlengkapan pendukung lainnya.
- b. Kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru terkait penggunaan media pembelajaran kreatif di PAUD.
- c. Kepala sekolah perlu mendorong guru untuk melakukan inovasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variasi media lain yang sejenis, seperti drama sederhana atau permainan peran lainnya.
- b. Peneliti dapat mengkaji lebih dalam keterampilan lain, seperti perkembangan emosional atau kreativitas anak.

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih banyak atau pada jenjang usia yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas.