

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Penerapan permainan kuda bisik dalam meningkatkan kemampuan menyimak di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung, pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan menyimak melalui Permainan kuda bisik. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup
2. Peningkatan kemampuan menyimak pada anak melalui permainan kuda bisik di PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018 dibuktikan dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 70, kemudian Siklus II sebesar 83%, selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 93.33 dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I sebesar 69.04%, siklus II sebesar 73.80%, kemudian meningkat pada Siklus III sebesar 83.33%.. Jadi hipotesis penelitian ini diterima yaitu pembelajaran menggunakan permainan kuda bisik dapat meningkatkan kemampuan

menyimak pada anak Kelompok B PAUD Flamboyan Desa Mangunsari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hasil penelitian ini disarankan:

### 1. Bagi Guru

Hendaknya penelitian dapat dijadikan kontribusi dan penambahan wawasan mengenai meningkatkan kemampuan menyimak melalui permainan kuda bisik pada anak.

### 2. Bagi Kepala PAUD

Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan kepala PAUD untuk pengambilan kebijakan kaitannya dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

### 3. Bagi Peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan kontribusi sebagai penambahan wawasan tentang media-media dalam pembelajaran guna pengembangan studi keilmuan berikutnya.