

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terhadap siswa kelompok B di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Bandar Lampung dapat di simpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar siswa mencapai 45,375% dengan katagori Mulai Berkembang (MB), meningkat 19,5% pada siklus ke II menjadi 64,875% dengan kategori Sudah Berkembang Harapan (BSH) dan meningkat 13,75% pada siklus ke III menjadi 78,625% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil berikut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Bandar Lampung.

- b. Pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun, menyebut dan menunjuk kartu huruf sesuai dengan pola pada gambar. Hal ini terbukti

dengan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf pada setiap siklusnya. Pada siklus I siswa yang melaksanakan tugas sendiri sampai selesai ada 4 orang (20%) siswa yang aktif/ Berkembang Sesuai Harapan (BSH) siswa yang Mulai Berkembang (MB) ada 11 orang (55%) dan 5 orang (25%), yang Belum Berkembang. Pada siklus II pertemuan mengalami peningkatan, siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 19 orang (95%) siswa yang Mulai Berkembang (MB) ada 1 orang (5%). Sedangkan pada siklus III siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 18 orang (90%) siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 Orang (10%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Bandar Lampung.

- c. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kinerja guru. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kinerja guru pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata persentase guru mencapai 68,69% dengan katagori “baik” dan meningkat sebesar 6,58% pada siklus II menjadi 75,27% dengan kategori “baik sekali” dan meningkat sebesar 4,33 % pada siklus III menjadi 79,6% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil berikut maka dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran meningkatkan bahasa anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan kinerja guru pada pembelajaran mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Bandar Lampung.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, di sarankan untuk:

- a. Untuk guru, hendaknya lebih memahami tugas seorang guru serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan mengetahui permasalahan-permasalahan di sekolah, memotivasi para siswa agar belajar dengan menyenangkan serta memiliki rasa ingin tahu, dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Guru juga perlu menerapkan model pembelajaran dengan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam mengenal huruf melalui permainan kartu huruf untuk meningkatkan aktivitas belajar anak.
- b. Untuk siswa, sebaiknya mengikuti pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kartu huruf dengan baik, berfikir kritis, berani mengungkapkan pendapatnya, dan lebih banyak berlatih untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, karena siswa sangat asik dan menyenangkan saat menyusun kartu huruf sesuai pola pada gambar sehingga guru memberikan penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).
- c. Untuk Sekolah, hendaknya melengkapi sarana dan prasarana dengan baik, sehingga dalam proses pembelajaran mendapat hasil sesuai dengan harapan.