

## **BAB V**

### **P E N U T U P**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Gubugklakah Poncokusumo Malang. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 86%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 28%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10%. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu melalui permainan kartu huruf.

Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah 1) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet, 2) Guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf pada setiap pertemuannya, 3) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, 4) Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf dan menyebutkan pula huruf depannya.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan metode permainan kartu huruf. Huruf pada kartu yang digunakan ukuranya perlu diperbesar dan penggunaan gambar perlu dibuat lebih jelas.

### **2. Bagi Anak**

Anak mendapatkan prose pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan yang tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf, melalui permainan kartu huruf. Karena belajar dengan bermain sesuai dengan dunia anak, dan menjadi anak enjoy yang menyenangkan dan menyenangkan.

### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan anak, sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi. Proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan secara otomatis prestasi akademik akan meningkat.