

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Kober X Kabupaten Sumedang pada anak usia 5-6 tahun mengenai meningkatkan mengenal abjad pada anak melalui permainan Twister modifikasi, maka simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini mengalami peningkatan dari sebelumnya. Peningkatan pada anak dalam mengenal abjad, hal tersebut dapat dilihat dari setiap indikator yang mengalami peningkatan dari awal tindakan 1 sampai tindakan 3. Pada tindakan 1 didapatkan hasil persentase pada indikator mengenali ciri dari huruf abjad sebanyak 35,93%, Mengenal bunyi pada lambang huruf sebanyak 37,5%, Mengenal huruf melalui permainan Twister sebanyak 43,75%, Pada tindakan 2 didapatkan hasil persentase pada indikator didapatkan hasil persentase pada indikator mengenali ciri dari huruf abjad sebanyak 56,25%, Mengenal bunyi pada lambang huruf sebanyak 42,18%, Mengenal huruf melalui permainan Twister sebanyak 46,87%. Pada Tindakan 3 didapatkan hasil persentase pada indikator mengenali ciri dari huruf abjad sebanyak 65,62%, Mengenal bunyi pada lambang huruf sebanyak 82,81%, Mengenal huruf melalui permainan Twister sebanyak 65,62%. Permainan Twister dapat berpengaruh dan membantu dalam proses mengenalkan abjad bagi anak saat pembelajaran berlangsung.

## 5. 2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Penggunaan media permainan Twister modifikasi perlu diterapkan dalam proses pembelajaran mengajar di Kober X yang dapat meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini
2. Perlu diadakan penulisan lebih lanjut tentang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran selain tema diriku untuk mengenalkan abjad dengan tujuan peningkatan hasil belajar pada anak sehingga indikator perkembangan tercapai
3. Kepada guru hendaknya memperhatikan kondisi belajar anak agar anak dapat memilih model, metode dan strategi yang tepat dalam pembelajaran.