

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Membaca Permulaan bagi anak usia dini merupakan membaca yang diajarkan sejak dini secara terprogram dan bertahap. Anak sejak usia dini dikenalkan membaca bertujuan untuk mencegah terjadinya buta huruf dan masalah kesulitan belajar membaca pada usia dewasa. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui Permainan S3MI dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kober aliffa tahun ajaran 2017, seperti:

1. Anak memiliki peningkatan dari kondisi awal 12,5% menjadi 35,5 % dan pada siklus ke dua di pertemuan ke-3 menjadi 75 %, dari jumlah 8 anak yang mengenal huruf hanya satu diawal sekarang menjadi 6 orang dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Jumlah peningkatan anak dari keadaan awal kepada siklus 2 sebesar 62,5%.
2. Melalui Permainan S3MI anak dapat mengenal huruf dengan baik serta anak dapat membedakan huruf yang berdekatan huruf dan bunyinya. Dan anak-anak bisa menyusun suku kata serta mampu membaca suku kata menjadi kata.

#### **B. Saran**

Setelah mengetahui bahwa membaca merupakan hal yang penting dikenalkan kepada anak sejak dini melalui cara yang menyenangkan, maka ada beberapa hal-hal yang harus diperbaiki untuk penelitian selanjutnya diantaranya yaitu.

1. Gunakan indikator yang sesuai dan secukupnya agar dapat dilakukan secara maksimal saat memberikan tindakan kepada anak-anak.
2. Lebih peka saat melaksanakan penelitian terutama dalam pengolahan data, seperti melihat kondisi anak dalam keadaan jenuh atau tidak, agar mampu menyimpulkan data akhir dengan maksimal.



Sela Susilawati, 2017

*MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN S3MI (SCRABBLE MIND MAPPING MEMANCING IKAN)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu