

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A di TKIT Bintang Kecil III Kota Bekasi dapat disimpulkan sebagai berikut :

5.1.1 Kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A di TKIT Bintang Kecil III diberikan sebelum tindakan kondisi awal kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak mulai berkembang, akan tetapi memang masih memerlukan beberapa bimbingan dan stimulus. Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui observasi awal anak-anak dengan kategori Belum Berkembang sebanyak 4 anak dengan jumlah persentase 57,15%, dan jumlah anak yang berada di kategori Mulai Berkembang sebanyak 3 anak dengan jumlah persentasi sebesar 42,85%.

5.1.2 Kegiatan pembelajaran dengan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak dilakukan sebagaimana pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah-sekolah Pendidikan Anak Usia Dini. Kegiatan pembelajaran dengan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah dilakukan dengan kegiatan klasikal/awal, kegiatan inti dan penutupan. Kegiatan awal sebagai pembukaan biasanya melakukan klasikal, berdoa, muroja'ah dan membaca doa sehari-hari, kemudian melakukan kegiatan inti dimana pada tahap ini proses pembelajaran dengan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah dilakukan, dimulai dengan guru menjelaskan mengenai tema untuk pembelajaran hari ini, kemudian guru menjelaskan cara bermain ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah, setelah dilakukan bermain bersama guru menstimulus anak agar dapat menceritakan kembali apa yang sudah di pelajari dan mereview kembali mengenai kemampuan huruf hijaiyah anak pada saat bermain ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcard*

hijaiyah. Kegiatan akhir yaitu penutupan dengan melakukan evaluasi, berdo'a sesuai ketentuan sekolah, pesan hari esok dan pulang.

5.1.3 Hasil penelitian ini menunjukkan dengan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak, mengalami peningkatan yang terjadi pada setiap individu anak. pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Terdapat peningkatan pada kemampuan mengenalkan huruf hijaiyah pada anak mulai dari siklus I dan siklus II secara bertahap. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I melalui observasi menunjukkan bahwa terdapat 2 anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang dengan persentase 28,57%, dan 5 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase sebesar 71,43%. Pada siklus II data yang diperoleh dengan observasi yang dilakukan didapatkan data anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 anak dengan persentase sebesar 28,57% dan anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak dengan jumlah persentase 71,43%. Dengan hasil tersebut peneliti merasa cukup memuaskan dengan hasil yang didapatkan melalui penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 Tahun.

5.2 Implikasi

Implikasi yang timbul dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah dapat meningkat melalui kegiatan membaca huruf hijaiyah pada ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah. Penerapan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah dalam mengenalkan huruf hijaiyah juga dapat memberikan kesan yang mendalam pada anak, sehingga anak dapat lebih mengingat nama huruf-huruf hijaiyah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah dapat dilakukan di luar maupun di dalam ruangan kelas. Pelaksanaannya meliputi perencanaan kegiatan yang akan dilakukan dalam sehari dicatat dan

dirangkum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta mempersiapkan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah.

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah dengan mengajak anak duduk di kursinya masing-masing, kemudian guru memberi tahu bahasa arab tema spesifik dan huruf huruf hijaiyah yang membentuk bahasa arab tema spesifik tersebut. Setelah itu guru meminta anak untuk menyebutkan satu persatu huruf hijaiyah pembentuk bahasa arab tema spesifik.

Kemudian setelah kegiatan mengenalkan huruf hijaiyah dengan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah guru memberikan *reward* dengan mengucapkan kata pujian seperti “hebat!”, “pintar!”, dan “keren!” agar anak merasa senang dan bangga terhadap hasil kerjanya. Setelah kegiatan tersebut selesai dilakukan, guru melakukan *recalling* agar anak dapat mengingat kembali huruf-huruf yang telah diketahuinya. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan kesan atau perasaannya terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada hari lain selain hari Senin dan Jum’at *flashcards* hijaiyah digunakan sebagai media untuk mengingatkan kembali huruf-huruf yang telah ditulis oleh anak pada ragam media *Spinner Abatasa* dan video Diva Hijaiyah. Melalui kegiatan yang telah dijelaskan sebelumnya, secara bertahap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah akan dapat meningkat.

5.3 Rekomendasi

Berikut ini merupakan pemaparan mengenai rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui penerapan ragam media *Spinner Abatasa*, video Diva Hijaiyah dan *flashcards* hijaiyah:

5.3.1 Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya dapat memberi kebijakan dengan menambah alokasi waktu pada pembelajaran mengenal huruf hijaiyah, minimal ada sekitar 5 - 10 menit dalam sehari, sehingga anak akan lebih mengenal huruf hijaiyah. Penyediaan media interaktif pun diperlukan untuk menunjang pelaksanaan

pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan, serta anak akan merasa senang, nyaman, dan aman dalam kegiatan belajar mengajar.

5.3.2 Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan strategi, media, dan alat yang menunjang dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah sehingga anak akan lebih tertarik dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan ragam media *Spinner Abatasa*, video *Diva Hijaiyah* dan *flashcards* hijaiyah dapat membantu guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah dan menjadikan anak akan lebih lama mengingat huruf hijaiyah.

5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menemukan metode, strategi, dan media pembelajaran lain yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan yang dapat membantu anak dalam menumbuh-kembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni secara optimal.