

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD IT Lisanul Arab mengenai permainan *flashcard* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini, maka dapat disimpulkan :

- 5.1.1 Proses permainan *flashcard* modifikasi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak, hal ini ditunjukkan dalam pelaksanaan permainan *flashcard* modifikasi ini membuat anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyusun simbol huruf menjadi sebuah kata, dan menulis nama sendiri.
- 5.1.2 Kemampuan keaksaraan awal anak dapat ditingkatkan melalui permainan *flashcard* modifikasi, hal tersebut dapat dilihat dari setiap indikator penilaian kemampuan keaksaraan awal anak yang mengalami peningkatan dari tindakan pertama sampai tindakan ketiga, pada tindakan pertama diperoleh hasil persentase sebesar empat puluh delapan persen, hal ini membuktikan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak masih rendah dan belum maksimal sehingga perlunya dilakukan tindakan selanjutnya agar kemampuan keaksaraan awal anak dapat meningkat optimal dan sesuai yang diharapkan, lalu di tindakan kedua mengalami peningkatan yang baik dimana diperoleh hasil persentase sebesar enam puluh tujuh persen, meskipun hasil yang diperoleh sudah baik, tetapi hasil tersebut belum mencapai hasil yang diinginkan sehingga dilakukan tindakan kembali, dan di tindakan ketiga meningkat juga mendapatkan hasil yang diharapkan yaitu sebesar sembilan puluh satu persen, dengan demikian peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak melalui permainan *flashcard* modifikasi dinyatakan berhasil dan memperoleh hasil yang diharapkan.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian yang telah dilakukan penulis selama tiga kali tindakan menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak meningkat setelah distimulasi menggunakan permainan *flashcard* modifikasi. Penerapan permainan

flashcard modifikasi dalam peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak juga telah memberikan kesan yang baik bagi anak, anak-anak dapat belajar keaksaraan sambil bermain, dan anak-anak pun terlihat sangat senang ketika memainkan permainan *flashcard*, kemampuan keaksaraan awal anak pun semakin meningkat dari setiap tindakan, anak-anak menjadi lebih mengenal simbol-simbol huruf, lebih mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitar, menyusun simbol huruf menjadi sebuah kata, dan anak-anak pun mampu menuliskan nama sendiri dengan benar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 3 kali tindakan, terdapat beberapa rekomendasi agar dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak melalui permainan *flashcard* modifikasi. Adapun rekomendasi yang penulis tujukan diantaranya :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu SD IT Lisanul Arab dalam rangka meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak dengan berbagai macam permainan yang menyenangkan namun tetap edukatif.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan strategi, media, permainan, dan alat penunjang lainnya dalam pembelajaran keaksaraan awal anak, sehingga anak akan lebih tertarik dan semangat ketika proses pembelajaran, penggunaan permainan *flashcard* modifikasi juga dapat membantu guru dalam mengenalkan keaksaraan awal pada anak, sehingga anak-anakpun lebih semangat dan pembelajaran pun dirasa lebih bermakna karena anak dapat belajar sekaligus bermain.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengambil pengalaman sekaligus pembelajaran agar terus menemukan strategi, metode, dan permainan yang beragam untuk membantu anak dalam menumbuh kembangkan seluruh aspek perkembangannya.