



## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada deskripsi dan analisis yang telah peneliti uraikan pada bab sebelumnya, maka berikut ini merupakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebanyak satu siklus dan secara keseluruhan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca anak kelompok B4 TK Persis Tarogong melalui penerapan Alat Permainan Edukatif Karpas Baca *Qwerty*. Adapun kesimpulan secara khusus dari penelitian ini adalah :

1. Kemampuan membaca anak kelompok B4 TK PERSIS Tarogong sebelum dilakukan pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Karpas Baca *Qwerty* masih rendah, hal ini terlihat dari rata - rata hasil tes awal yang hanya mencapai 37,88 %.
2. Implementasi Alat Permainan Edukatif Karpas Baca *Qwerty* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B4 TK PERSIS Tarogong dilaksanakan melalui dua siklus. Dalam siklus satu dilaksanakan empat tindakan permainan sesuai dengan jumlah indikator yang akan dikembangkan yaitu, (a) menyebutkan simbol-simbol huruf vokal yang dikenal yaitu a,i,u,e,o, (b) menyebutkan simbol-simbol huruf konsonan yang dikenal, dalam penelitian ini dibatasi hanya huruf b, c, d, f, g,



(c) menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, misal kata yang memiliki huruf awal “b” seperti baju, bola, buku, (d) menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, dan (e) membaca nama sendiri. Sedangkan dalam siklus dua dilaksanakan tiga tindakan. Alat Permainan yang digunakan adalah Karpet Baca *Qwerty* serta ditunjang dengan media lainnya seperti kartu huruf dan kartu baca *Glenn Doman*. Selain menyiapkan media untuk permainan peneliti juga memberikan penjelasan kepada guru kelas mengenai cara, langkah-langkah permainan yang terangkum dalam skenario pembelajaran dan rencana kegiatan harian guna menunjang kelancaran proses implementasi alat permainan edukatif karpet baca *qwerty*. Peneliti melakukan refleksi melalui diskusi dengan guru kelompok B4 mengenai pencapaian kemampuan membaca anak. Penggunaan alat permainan edukatif Karpet Baca *qwerty* telah berhasil dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

3. Setelah menggunakan alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty*, kemampuan membaca anak kelompok B4 TK Persis Tarogong mengalami peningkatan. Peningkatan itu berupa kemampuan membaca dari yang semula tidak bisa menjadi bisa walaupun dengan bantuan, atau dari yang semula dibimbing guru menjadi bisa secara mandiri. Peneliti juga melihat antusiasme yang tinggi dari anak-anak dalam menggunakan APE Karpet Baca *Qwerty*, sehingga kegiatan pembelajaran membaca menjadi

menyenangkan. Dari hasil pengukuran sebelum diberikan alat permainan edukatif karpet baca *qwerty* rata-rata kemampuan membaca anak hanya 37,88%, setelah diberikan alat permainan edukatif karpet baca *qwerty* menjadi 87,02 %. Sebuah peningkatan yang cukup memuaskan sebagai bukti bahwa alat permainan edukatif karpet baca *qwerty* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak taman kanak-kanak.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian mengenai meningkatkan kemampuan membaca melalui alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty* di Taman Kanak-kanak, berikut rekomendasi ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait.

### **1. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Dengan adanya pengembangan alat permainan edukatif “*Karpet Baca Qwerty*” diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi disiplin ilmu pendidikan anak usia dini. Selain itu, produk alat permainan yang dihasilkan semoga menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan mata kuliah yang berhubungan dengan media dan sumber belajar yang dipelajari di program studi PGPAUD.

### **2. Bagi Lembaga yang Bersangkutan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada lembaga pendidikan yaitu TK Persis Tarogong Garut. Dalam hal ini, pihak sekolah maupun guru yang bersangkutan dapat menggunakan alat

permainan edukatif “Karpets Baca *Qwerty*” untuk meningkatkan hasil kemampuan membaca anak. Selain itu sekolah dapat menyediakan alat permainan ini dalam mendukung proses pembelajaran pengenalan membaca di TK.

### **3. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Kepada guru yang telah mengetahui manfaat alat permainan edukatif Karpets Baca *Qwerty*, diharapkan dapat lebih terpacu mendesain dan melaksanakan pembelajaran secara lebih inovatif dan bervariasi. Salah satunya dengan menggunakan APE Karpets Baca *Qwerty* ditunjang dengan media lainnya, seperti kartu huruf dan kartu baca. Selain itu, guru dapat menggunakan alat permainan ini dalam tema yang berbeda. Dengan demikian, kemampuan membaca anak dapat terus berkembang secara menyeluruh.

### **4. Bagi peneliti lainnya**

Mengingat masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif ini, seperti harus digunakan dengan bantuan pembimbing/ guru serta dalam melaksanakan permainan menggunakan Karpets Baca *Qwerty* ini harus bergiliran. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih jauh lagi agar penggunaan APE ini lebih optimal.