

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pra penelitian, diperoleh prosentase kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah sebesar 48,5%. Sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dari setiap anak dengan data prosentase tertinggi sebesar 80%, data terendah sebesar 50% dan rata-rata prosentase pada siklus I sebesar 71,25%, yang berarti melampaui keberhasilan yang telah disepakati yaitu sebesar 71%. Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa prosentase kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah mengalami peningkatan yang signifikan.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan satu siklus yang terdiri dari delapan kali pertemuan. Pemberian tindakan berupa kegiatan permainan menggunakan media *flashcard*. Berdasarkan Analisis kualitatif dapat dikatakan terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada indikator anak melafalkan bunyi huruf hijaiyah yang tidak berharakat secara berurutan dengan lagu, melafalkan bunyi huruf hijaiyah yang tidak berharakat secara berurutan tanpa lagu, melafalkan bunyi huruf hijaiyah yang tidak berharakat dari huruf yang

ditunjuk guru, melafalkan bunyi huruf hijaiyah yang berharakat fathah dari huruf yang ditunjuk guru, melafalkan bunyi huruf hijaiyah yang berharakat kasrah dari huruf yang ditunjuk guru, melafalkan bunyi huruf hijaiyah yang berharakat dhomah dari huruf yang ditunjuk guru, membedakan bunyi huruf ب , ت , dan ث , membedakan bunyi huruf ج , ح , dan خ , membedakan bunyi huruf د , ذ , dan ذ , membedakan bunyi huruf ر dan ز . Semua indikator tersebut terjadi peningkatan setelah diberikannya tindakan pada siklus I. walaupun untuk indikator membedakan bunyi huruf د , ذ , dan ذ , membedakan bunyi huruf ر dan ز terdapat beberapa anak yang masih kurang.

Berdasarkan pernyataan diatas, disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 3-4 tahun dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain media *flashcard*. Hal tersebut terbukti dengan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak yang diberikan tindakan mengalami peningkatan dibandingkan ketika pra penelitian dengan sebelum diberikannya tindakan.

B.Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini adalah kegiatan permainan media *flashcard* dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternative kegiatan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 3-4 tahun. Hal ini dikarenakan permainan media *flashcard*

membantu untuk memberikan stimulasi bagi kemampuan mengenal huruf hijaiyah saat proses kegiatan berlangsung.

Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan kegiatan ini sebagai kegiatan stimulasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak secara rutin. Media *flashcard* dapat digunakan guru sebagai alat bantu mengenalkan huruf hijaiyah dan juga dapat dijadikan sebagai alat permainan dalam aktivitas belajar sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan untuk anak. Hijaiyah *flashcard* ini dapat digunakan guru untuk membantu anak mengenal lafal dari huruf hijaiyah yang tidak berharakat, berharakat fatahah, kasrah, dhomah, membedakan lafal dari perbedaan harakat tersebut dan membedakan huruf-huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk.

Penelitian ini memberikan implikasi pula kepada peneliti yaitu memberikan pengalaman dan wawasan terhadap penggunaan media *flashcard* dalam aktivitas bermain sebagai upaya mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak. peneliti juga belajar memecahkan masalah dengan metode penelitian tindakan kelas. Mengkaji teori yang berkaitan serta melaksanakan penelitian hingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

Dampak terhadap anak dalam penelitian ini adalah anak mengalami peningkatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah .melalui permainan media *flashcard*. Mempersiapkan anak matang sebelum belajar membaca l'qro dan mempersiapkan anak sebelum diajarkan bacaan

Al-Qur'an. Kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah tersebut memudahkan anak untuk diajarkan Alqur'an nantinya.

Implikasi lain yang dapat dirasakan orang tua yaitu dengan media dan permainan ini orang tua dapat mempraktikannya dirumah. Orang tua dapat melaksanakan kegiatan permainan media *flashcard* ini pada kegiatan bermain bersama anak dirumah, seperti bermain menyusun puzzle, menebak bunyi huruf pada gambar kartu, mencari kartu yang disebutkan, bermain berbisik bersama anggota keluarga lain dll. Selain kemampuan mengenal huruf hijaiyah meningkat, anak juga terstimulus perkembangan kognitif dan bahasanya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan. Peneliti mencoba mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru dan pihak sekolah, kegiatan permainan media *flashcard* dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga membantu anak mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya. Khususnya membantu kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya. Guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan permainan *flashcard* di jadwal belajar iqro dan dilaksanakan sebelum pembelajaran iqro terlepas dari tema di kelas.

2. Bagi Mahasiswa PG PAUD , dapat memberikan referensi dan menambah wawasan bahwa permainan media *flashcard* dapat menjadi salah satu alternative kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.
3. Bagi Orang tua, kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah juga penting untuk diperhatikan dikarenakan anak usia dini adalah masa yang tepat untuk menanamkan nila-nilai Agama. Sebelum mengajarkan anak untuk siap membaca iqro' dan Al-Qur'an, orang tua dapat memberikan stimulus kepada anak untuk mengenal huruf hijaiyah terlebih dahulu. Sehingga ketika sudah matang usianya untuk membaca iqro' maupun Al Qur'an anak sudah siap dan lebih memudahkan untuk anak nantinya.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat menjadi referensi penelitian terkait peningkatan kemampuan mengenal huruf hiajiyah melalui permainan media *flashcard*. Dapat pula mengembangkan kegiatan permainan media *flashcard* ini sehingga lebih variatif dan menyenangkan untuk anak.