

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa;

1. Ada beberapa hal yang di perlukan dalam pengembangan permainan domino *card*, Berdasarkan paparan analisis materi dan analisi strategi pembelajaran dapat disimpulkan bahwasanya pada analisis materi yang diajarkan berdasarkan studi lapangan dalam upaya pengenalan huruf belum sesuai dengan indikator pengenalan huruf yaitu anak menyebutkan huruf-huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda, menunjukkan bentuk simbol huruf, mencocokkan huruf dengan gambar, sedangkan pada analisi strategi pembelajaran berdasarkan studi lapangan dan studi literatur dibutuhkan permainan yang meliputi komponen seperti Langkah-langkah permainan, aturan permainan, dan tema permainan.
2. Permainan domino *card* sebagai permainan pembelajaran pengenalan huruf. Hasil uji kelayakan dari penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali yang pertama adanya revisi penggantian awalan main dari bahasa inggris ke bahasa Indonesia dengan skor peresentase sebesar 98% dengan kriteria “sangat baik”. Lalu validasi oleh ahli media hanya dilakukan satu kali tanpa revisi dengan skor peresentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat baik” sehingga peneliti bisa melanjutkan pada tahap implementasi.

3. Kepraktisan permainan domino *card* sebagai permainan pembelajaran dalam upaya pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun, uji kepraktisan responden guru dilakukan TK Negeri 15 Mendalo Darat dengan 3 guru kelas B, dan 3 guru di TK labora Islam Mulia. uji coba dilakukan dengan pengisian angket, hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan diperoleh persentase sebesar 87% sehingga dari hasil skor persentase, permainan domino *card* dinyatakan praktis sebagai permainan pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Jambi Luar Kota.

## **5.2 Implikasi**

Implikasi pada pengembangan permainan domino dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran permainan domino *card* dapat digunakan sebagai permainan pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun.
2. Permainan domino *card* bersifat interaktif sehingga memudahkan guru dalam upaya pengenalan huruf pada anak
3. Permainan domino *card* merupakan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, serta dapat diaminankan baik di dalam kelas Maupin diluar kelas.

## **5.3 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut beberapa sarann dapat disampaikan :

1. Untuk sekolah, sekolah perlu terus berupaya untuk mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, termasuk pada pengenalan huruf pada anak fasilitas yang mendukung juga

penting untuk memudahkan anak dalam pengenalan huruf karena pengenalan huruf adalah hal yang sangat penting dalam aspek perkembangan bahasa pada anak.

2. Untuk pendidik, pendidik menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran pengenalan huruf, karena permainan ini mencakup beberapa aspek penting dalam pengenalan huruf pada anak.
3. Untuk peneliti, peneliti diharapkan dapat, melanjutkan pada tahap pengujian efektivitas permainan domino *card* lebih lanjut. Tujuannya untuk menghasilkan produk yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran. Pada peneliti berikutnya, pengembangan permainan domino *card* dapat difokuskan pada aspek-aspek tertentu untuk meningkatkan efektivitasnya.