**BAB V**

**PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa keaksaraan anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui bermain huruf di kelompok B TK Negeri Sungai Bengkal. Tindakan yang digunakan sesuai denga usia anak, kegiatan bermain huruf yang sederhana, menarik, unik dan menyenangkan ini sangat menarik minat anak untuk mengikuti alur permainan yang menyenangkan. Seperti berebutan saat ingin menjawab dan menukan huruf yang tersebbar di sekeliling kelas.

Dari pengamaan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di pratindakan dapat diperoleh hasil penelitian yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya tindakan Siklus I dan Siklus II sebagai berikut :

1. Sebelum adanya tindakan keaksaraan anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang dengan presentase 28,23% anak.
2. Setelah dilakukan tindakan Siklus I keaksaraan anak sudah mulai menunjukan sedikit peningkatan menjadi Siklus I pertemuan ke -1 31.145%, siklus I pertemuan ke-2 34,35%, siklus I pertemuan ke-3 39,28%., siklus I pertemuan ke-4 55,53%. Pada Siklus I peningkatan keaksaraan anak sudah mulai berkembang yaitu pada siklus II pertemuan ke-1 69,65%, siklus II pertemuan ke-2 80,14%, pertemuan ke-3 89,82%, pertemuan ke-4 89,82%, akhirnya siklus II pertemuan ke-3 melebihi ktriteria nilai ketuntasan yaitu 80% pertemuan ke-4 mencapai 89%.
3. jadi keaksaraan anak usia 5-6 tahun melalui bermain huruf dengan peningkatan yang sangat baik melebihi batas kentuntasan 80% yaitu 89%.
   1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka saran-saran yang dapat sampaikan peneliti dalam skripsi ini antara lain:

1. Bagi guru

Melalui bermain huruf guru dapat mengembangkan strategi dalam proses belajar mengajar yang kreatiif, unik, dan menyenangkan bagi anak usia dini untuk mengembangkan keaksaraan anak usia dini.

1. Bagi anak

Melalui bermain huruf anak lebih termotivasi dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaksaraan anak sesuai denngan aspek perkembangan anak.

1. Bagi peneliti

Peneliti diharapkan dapat lebih kreatiflagi dalam pelaksanaan kegiatan permainan untuk mencapai tingkat keberhasilan penelitian yang lebih maksimal.