

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian terhadap “Permainan *Nomenclature Card* Untuk Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Uswatun Hasanah” didapatkan kesimpulan di bawah ini:

1. Implementasi permainan *nomenclature card* dapat menstimulasi perkembangan membaca pada kelompok B, terlihat saat guru bermain dengan anak. Implementasi yang terus diusahakan pada kegiatan sehari-hari, contohnya setelah kegiatan yang diberikan selesai anak membawa buku baca yang diberikan dari pihak sekolah, setelah itu guru dapat menerapkan permainannya dari kosakata, sintaksis (tata bahasa), dan fonemnya pendidik dapat menerapkan permainan *nomenclature card* dengan baik yaitu dengan cara tangan guru membentuk gawang dan anak memiliki kartu huruf setelah itu di sentil sehingga bisa masuk/gol ke gawang (tangan guru), permainan tingtok/tebak tangkas artinya guru menyiapkan beberapa kartu dan buku untuk melatih daya konsentrasi anak dan kefokusan anak yang terakhir mencocokkan kartu pada gambar yang ada pada papan tulis. Setelah semuanya dapat ter-implementasikan dengan baik anak mendapatkan reward dari guru berupa bintang.
2. Permasalahan yang ada kaitannya pada penggunaan permainan *nomenclature card* dalam menstimulasi perkembangan kemampuan membaca anak tidaklah masalah yang sulit, ditemukan suatu masalah yakni: 1) tidak banyak peserta didik yang kurang focus di dalam kelas, asyik sendiri dengan temannya dan tidak menyimak Pelajaran dengan baik. Namun, masalah di atas masih tergolong wajar yang biasa terjadi dalam dunia Pendidikan apalagi untuk mereka yang masih di usia balita yang cenderung masih suka bermain daripada belajar. Dengan permasalahan yang ada, meskipun bukan suatu masalah yang tergolong berat tetap harus dicari solusi untuk menemukan jalan keluar, salah satunya guru mengupayakan membangkitkan semangat belajar siswa saat Pelajaran berlangsung, memberikan aktivitas menyenangkan supaya mereka tertarik saat mendengarkan materi yang dipaparkan guru dan dapat diimplementasi menggunakan media pembelajaran yang menarik atau mungkin diselingi dengan ice breaking dan memberikan reward kepada anak. 2) terkait dengan problem alat peraga atau

media yang digunakan dalam penerapan yang mudah sobek saat anak berebut bermain, basah dan terjepit. Masalah tersebut dapat dicarikan solusi yang memungkinkan di antaranya: guru menyiapkan atau mempunyai cadangan kartu huruf tersebut, sehingga jika terjadi hal yang tidak diinginkan dalam kegiatan tersebut, pembelajaran tetap berjalan kondusif tanpa ada masalah. Dari kedua masalah tersebut peneliti melihat guru kelas dapat mengorganisasikan kelas dengan baik. *Ketiga*, kurang kesadarannya orangtua dalam menstimulasi membaca permulaan dirumah pada anak, padahal orangtua juga berperan penting dalam perkembangan kognitif anak. Solusi yang digunakan dalam problem tersebut yaitu, *sharing* ke orangtua melalui kegiatan parenting yang diadakan di sekolah supaya para orangtua juga menerapkannya ketika dirumah.

## B. Saran

Penelitian ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran atau masukan untuk melengkapi penelitian ini sangat dibutuhkan agar dapat dijadikan sebagai referensi mengenai cara menstimulasi tumbuh kembang kemahiran baca permulaan pada anak yaitu penerapan membaca permulaan bisa diterapkan pada usia dini.

### 1. Bagi Pendidik

Untuk pendidik bisa menambah observasi yang lebih mendalam lagi terhadap penerapan permainan *nomenclature card* agar dapat menstimulasi perkembangan kemampuan membaca anak lebih baik serta untuk menjaga komunikasi yang baik antar anak, guru dan orangtua. Selain itu dalam penerapan semantik guru lebih menyiapkan media yang membuat anak semakin bergairah/semangat membaca. Sehingga perkembangan membaca anak dapat terstimulasi dengan baik saat di sekolah atau di rumah.

### 2. Bagi Orang Tua

Untuk lebih konsisten dalam perkembangan membaca anak ketika di rumah serta menjalin komunikasi yang lebih baik kepada anak dan juga pendidik.

### 3. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk rujukan ketika meneliti mengenai penerapan permainan *nomenclature card* sehingga peneliti dapat memodifikasi penerapan permainan lebih baik sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat dalam membaca.