

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang saya teliti dengan judul skripsi “Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Melalui Media Flashcard di PAUD Bina Insani Mojolawaran Gabus Pati” menemukan hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Dalam tingkat kemampuan anak mengenal huruf hijaiyyah berbeda-beda sesuai dengan kemampuan. Mayoritas di kelompok A masih banyak yang kurang mengenal huruf hijaiyyah dengan baik, namun juga ada beberapa yang sudah bisa mengenal huruf hijaiyyah dengan baik dan benar. Kemudian di kelompok B mayoritas anak sudah bisa mengenal huruf hijaiyyah dengan baik dan benar, namun juga masih ada beberapa anak yang belum bisa mengenal huruf hijaiyyah dengan baik. Anak dikatakan baik dalam mengenal huruf hijaiyyah ketika anak sudah mampu mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyyah. Identifikasi huruf hijaiyyah meliputi mengetahui bentuk-bentuk atau simbol huruf dan mampu menunjukkan huruf hijaiyyah yang dimaksud, anak mampu melafalkan huruf hijaiyyah dengan baik dan benar sesuai dengan makhrajnya dan juga anak mampu menuliskan huruf-huruf hijaiyyah dengan benar.
2. Guru dalam mengenalkan huruf hijaiyyah di Paud Bina Insani ini telah menggunakan metode APE (Alat Permainan Edukatif), yaitu kartu bergambar (*flashcard*) dan buku catatan kecil atau yang biasa disebut buku prestasi anak untuk mengetahui hasil belajar dan membaca anak, dimana setiap anak dikasih buku prestasi tersebut, agar orang tua mengetahui bagaimana perkembangan anak dalam membaca huruf hijaiyyah.
3. Guru dalam mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak tidak lepas dari faktor penghambat dan pendukung. Adanya faktor penghambat anak kurang mengenal huruf hijaiyyah dengan baik yaitu faktor orang tua. Adanya faktor orang tua yang kurang memperhatikan anak dan kurang mengajari anak dalam membaca huruf huruf hijaiyyah. Orang tua hanya mengandalkan sekolahan saja. Dan samping itu juga ada

faktor lingkungan yang lebih mengutamakan pendidikan umum dan kurang memperhatikan pengetahuan anak tentang mengenal huruf-huruf hijaiyyah. Kemudian adanya faktor pendukung permasalahan ini adalah Semangat anak dalam bernyanyi huruf hijaiyyah dan memainkan kartu huruf hijaiyyah atau *flashcard* dan juga Guru yang kreatif dalam proses pembelajaran mengenal huruf hijaiyyah dengan menggunakan media *flashcard*. Guru yang kreatif yaitu guru yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran dan suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan. Guru mengulang-ulang bacaan huruf hijaiyyah, sedangkan anak menirukannya per kata hingga terampil dan benar.

B. Saran

Berikut ini adalah beberapa pemikiran berdasarkan temuan pembahasan dan kesimpulan tersebut di atas yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermanfaat di masa yang akan datang, menurut peneliti:

1. Bagi Sekolah

Para peneliti mengantisipasi bahwa temuan penelitian ini akan memiliki pengaruh yang menguntungkan di sekolah. Sehingga sekolah dapat membangun media dan fasilitas kegiatan yang akan membantu siswa mempersiapkan diri untuk melanjutkan kegiatan kelas.

2. Bagi Guru

Peneliti mengharapkan agar pengajar dapat menata dengan baik media dan fasilitas yang digunakan dalam kegiatan sekolah, khususnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Juga, selama pembelajaran di kelas, instruktur dapat mempersiapkan mata pelajaran yang akan diajarkan, serta kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

3. Bagi Siswa

Peneliti berharap dengan menggunakan media di dalam kelas, anak-anak akan lebih mampu menyerap ajaran yang telah disampaikan oleh pengajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memungkinkan anak-anak untuk menerima penjelasan dari guru.

4. Bagi Peneliti

Peneliti seharusnya menjadi lebih baik dalam apa yang mereka lakukan, dan diyakini bahwa melalui kegiatan penelitian ini, mereka akan memperoleh wawasan dan menemukan hal-hal baru.

