

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dan pada saat perancangan aplikasi *Educational Game* untuk pengajaran pengenalan huruf pada siswa TK. Islam Tahta Syajar, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran khususnya *Edu Game* pada proses pengenalan huruf dapat meningkatkan penguasaan siswa. Dapat dilihat dari pencapaian nilai ketuntasan minimum yaitu 80%.
2. Permainan edukatif (*Edu Game*) merupakan permainan yang dapat mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak prasekolah, yaitu aspek (1) Sosial emosi, (2) Aspek Kognitif, (3) Aspek Bahasa, (4) Aspek Seni, (5) Aspek Motorik.
3. Permainan edukatif yang cocok bagi anak akan mempengaruhi proses pembelajaran di TK menjadi lebih lancar.
4. Media permainan edukatif dapat membangun dan melatih berbagai macam pengertian mengenai huruf, angka, warna, bentuk dan ukuran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kajian teoritis dan hasil penelitian, maka penulis merekomendasikan beberapa saran bagi para guru atau praktisi pendidikan khususnya lingkungan Taman Kanak-Kanak yang mengharapkan peningkatan kemampuan siswa terutama kemampuan pengenalan huruf.

### 1. Bagi Guru atau Praktisi Pendidikan Taman Kanak-kanak

- a. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dinamis kepada anak dalam proses pembelajaran terutama dalam upaya peningkatan kemampuan anak usia Taman Kanak-kanak. Salahsatunya adalah *Edu Game* Pengenalan Huruf ini.
- b. Dalam penerapan metode Permainan Edukatif, guru atau orang tua sebagai guru dirumah, dapat memilih permainan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.

### 2. Bagi Kepala Taman Kanak-kanak

- a. Penyelenggara TK dapat memenuhi sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran termasuk media elektronik dan digital seperti pengadaan komputer.
- b. Menjalni komunikasi dan kerjasama yang baik dengan guru agar memenuhi tujuan peningkatan kemampuan dan penguasaan siswa.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat pengembangkan metode permainan edukatif dengna variable yang lebih beragam.

- b. Pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan metode permainan edukatif atau metode pembelajaran lain yang berbasis multimedia, sehingga akan lebih banyak lagi media pembelajaran yang menarik yang dapat diterapkan dalam upaya peningkatan kemampuan siswa.

