

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pohon Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak pada Kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pohon huruf ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Lee dan Owens yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
  - a. Pada tahap *analysis* (analisis), kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan murid dan analisis konsep.
  - b. Pada tahap *design* (desain), kegiatan yang dilakukan meliputi menyiapkan referensi dan menyusun desain produk sesuai dengan kemampuan mengenal huruf.
  - c. Pada tahap *development* (pengembangan), kegiatan yang dilakukan adalah pengembangan desain produk dan validasi produk.
  - d. Pada tahap *implementation* (implementasi), dilakukan pembelajaran pada kelompok A menggunakan media pohon huruf yang sudah divalidasi oleh ahli.
  - e. Tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan pengamatan terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A dan dilakukan evaluasi terhadap produk pohon huruf.

2. Hasil pengembangan media pohon huruf layak digunakan dilihat dari aspek kevalidan, yaitu dari segi media, materi dan bahasa seluruhnya dinyatakan sangat layak. Dengan demikian, media pohon huruf yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A.
3. Hasil penerapan media pohon huruf menunjukkan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 86,96%. Dengan demikian, penggunaan media pohon huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh.

## 5.2 Saran

Dari hasil pengembangan media pohon huruf, penulis menyarankan sebagai berikut.

### 1. Kepada guru

Guru dapat memanfaatkan alat permainan edukatif pohon huruf ini untuk memudahkan anak belajar mengenal huruf. Khususnya dalam aspek keaksaraan untuk membantu siswa TK khususnya anak kelompok A dalam belajar mengenal huruf. Selain itu guru juga dapat mengkreasikan perkembangan-perkembangan lainnya.

### 2. Kepada sekolah

Diharapkan sekolah dapat menggunakan pohon huruf pada anak kelompok A dengan cara mengembangkan secara mandiri sehingga dapat digunakan oleh kelas-kelas lainnya yang ada di sekolah yang bersangkutan.

### 3. Kepada anak didik

Diharapkan kepada anak belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf dapat memudahkan anak belajar khususnya

dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Selain itu, diharapkan juga dengan alat permainan edukatif ini dapat menambah semangat belajar dan memaksimalkan potensi anak khususnya dalam kemampuan mengenal huruf.

#### 4. Peneliti selanjutnya

Pengembangan produk alat permainan edukatif pohon huruf ini diharapkan bisa dikembangkan dengan produk yang lebih baik dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.