

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media ular tangga huruf hijaiyah adalah menganalisis keadaan dilapangan atau dilakukannya studi pendahuluan untuk melihat beberapa kegiatan pembelajaran di sekolah yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu mengenai izin untuk melakukan observasi, melakukan observasi guru dan peserta didik mengenai proses pembelajaran, melakukan wawancara dengan salah satu guru di kelompok B, menarik kesimpulan dari masalah yang ditemukan yaitu anak kesulitan dalam melafalkan dan mengetahui huruf-huruf hijaiyah dengan benar, menciptakan produk dengan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
2. Kelayakan media ular tangga huruf hijaiyah yang diperoleh dibagi menjadi dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, pada ahli materi hasil penelitian yang didapatkan adalah pada aspek tema/segi edukatif mendapatkan hasil 86% sangat layak, dari segi isi/konten mendapatkan hasil 75% layak, tampilan/penyajian produk mendapatkan hasil 75% layak. Sedangkan pada ahli media, hasil yang didapatkan adalah pada aspek tampilan umum mendapatkan hasil 75% layak, pada aspek tampilan khusus mendapatkan hasil 75% layak, dan yang terakhir pada aspek penyajian media mendapatkan hasil 100% sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa

media ular tangga huruf hijaiyah yang telah dikembangkan layak digunakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator.

3. Respon guru dan peserta didik dalam menggunakan media tersebut adalah kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif, peserta didik terlihat antusias dalam bermain media ular tangga huruf hijaiyah, kelas menjadi hidup dan tidak membosankan, dan terjadinya proses interaksi antara guru dan peserta didik, serta interaksi antar peserta didik dalam proses bermain sambil belajar. Maka, dapat disimpulkan bahwa respon guru dan peserta didik menggunakan media ular tangga huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah sangat baik.
4. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada peserta didik juga dapat dilihat peserta didik mulai berkembang serta mampu mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah, peserta didik mampu melafalkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar sesuai dengan makhrajnya, peserta didik mampu menuliskan huruf hijaiyah, peserta didik juga mampu menghafal huruf hijaiyah. Maka didapatkan hasil pada evaluasi uji coba skala luas sebesar 80.55% yang sebelumnya pada uji coba skala kecil mendapatkan 72.50% yang berarti terjadinya peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah peserta didik sehingga dapat dinyatakan bahwa media ular tangga cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada peserta didik kelas B di RA Futuuhayah Cipanas Cianjur.

B. Saran

Beberapa hal yang menjadi saran dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah hendaknya memberikan sosialisasi kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran seperti salah satu contohnya membuat media ular tangga huruf hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada peserta didik, hendaknya guru dapat memanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran huruf hijaiyah di kelas.

3. Bagi Peneliti

Bagi penelitian selanjutnya masih sangat diperlukan untuk melakukan percobaan dengan skala lebih luas, dan dengan implementasi nyata agar media ular tangga huruf hijaiyah dapat digunakan dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depatemen RI. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV*, 49–54.
- Istiqomah, S. (2018). *PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP.2017/ 2018* (Vol. 7).
- Johar, Asahar., Risdianto, Eko., dan, & Indriyati, D. A. F. (2014). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA BIDANG STUDI BAHASA INGGRIS DI KELAS VII SMP NEGERI 1 KOTA BENGKULU DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal Rekursif*, 2(1).
- Jumbulati, A. A. (2002). *Perbandingan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khadijah. (2019). Analisis Kesulitan Anak Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 42–52. Retrieved from <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/229>
- Koirul. (2021). *MENINGKATKAN KOGNITIF HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA DESA SIMPANG SUNGAI DUREN KABUPATEN MUARO JAMBI*. Retrieved from <https://tarbiyah.iainsalatiga.ac.id/2012/12/>
- Latifah, Z., Sulistyanigtyas, R. E., Anak, H., & Tahun, U. (2021). Pengaruh Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun. 660–667.
- Montalu, B. (2012). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwono, Joni., Yutmini, Sri., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah

Pertama Negeri 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02, 2.

Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.

Sugiwati. (2012). Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–6.

Sukiman. (2018). *Pegembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Suryani, N., & Agung S, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.