

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, peneliti menentukan simpulan sebagai berikut:

- 1) Dari proses dan hasil analisis dan eksplorasi kebutuhan pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun ditinjau dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di dua sekolah ternyata belum ada dan belum pernah menggunakan alat permainan edukatif *animal scrabble*. Selain itu, berdasarkan studi literatur bahwa kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk distimulasi sejak usia dini.
- 2) Desain atau rancangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dibuat berdasarkan hasil analisis dan identifikasi permasalahan yang ditemukan di lapangan. Alat permainan edukatif *animal scrabble* memiliki tiga komponen yakni papan *animal scrabble*, kepingan huruf, dan tas penyimpanan kepingan huruf. Setelah itu, mengkontruksi alat permainan edukatif *animal scrabble* sesuai dengan rancangan. Kemudian, alat permainan edukatif *animal scrabble* divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Saran dari ahli media bahwa alat permainan edukatif *animal scrabble* harus ada buku panduan penggunaan agar memudahkan guru untuk memakainya.
- 3) Dari pelaksanaan evaluasi dan refleksi alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dilakukan uji coba sebanyak dua kali di sekolah yang berbeda. Pada tahap uji coba ke-1 mengenai kemampuan guru menggunakan *animal scrabble* memperoleh persentase 85,7 % sedangkan pada tahap ke-2 memperoleh persentase 100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Lalu, dalam capaian perkembangan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dilakukan *pretest* dan *posttest* pada tahap 1 dan 2 memperoleh capaian perkembangan BSH ke BSB dengan kriteria rata-rata yaitu kriteria tinggi.

Imas Munisah, 2023

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANIMAL SCRABBLE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemudian, hasil angket respon guru pada tahap 1 dan 2 memperoleh persentase 100% dengan anggapan bahwa alat permainan edukatif *animal scrabble* mampu memenuhi aspek pemenuhan kebutuhan, tampilan, produktivitas penggunaan, keterpakaian, kejelasan, kemudahan, dan tampilan buku panduan penggunaan berada dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak tanpa revisi. Selain itu, pada tahap uji coba tahap 1 mengenai keefektifan penggunaan *animal scrabble* memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat efektif pada aspek komponen dan manfaat, sedangkan aspek pengoperasian memperoleh persentase 80% dengan kriteria efektif. Namun, pada tahap ke-2 mengalami peningkatan menjadi 100% pada aspek komponen, manfaat dan pengoperasian dengan kriteria sangat efektif.

- 4) Kelayakan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun selain dari hasil angket respon guru dilakukan melalui *FGD (Focus Group Discussion)*. Hasil akhir dari penelitian ini dapat diketahui pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan yang dikembangkan sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

## 5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun yang dirancang peneliti memiliki implikasi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
- 2) Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan dapat menunjang guru dalam kegiatan pembelajaran mengenai tema binatang yang sesuai dengan Kurikulum 2013 PAUD.
- 3) Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan dapat membantu anak menambah wawasan mengenai nama-nama binatang.
- 4) Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan sangat praktis, sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan anak.
- 5) Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat baca pada anak.

- 6) Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

### 5.3 Rekomendasi

Pengembangan alat permainan edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun yang dihasilkan berupa alat permainan edukatif konkret. Alat permainan edukatif *Animal Scrabble* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru dan orang tua dalam memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 secara inovatif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti memberi rekomendasi kepada guru dan orang tua agar mendampingi dan membimbing anak saat menggunakan alat permainan edukatif *Animal Scrabble* supaya lebih optimal.

Peneliti merekomendasikan kepada pihak sekolah bahwa pengembangan alat permainan edukatif *Animal Scrabble* ini dapat menambah keragaman atau variasi alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dan hasil dari penelitian ini dapat membantu menanggulangi keterbatasan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Peneliti merasa bahwa dalam pengembangan alat permainan edukatif *Animal Scrabble* ini dibuat belum sempurna. Namun, pengembangan alat permainan edukatif *Animal Scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dengan tema “Binatang” dapat dijadikan oleh peneliti yang lain yang akan melaksanakan *design research*, khusus bagi yang berkaitan dengan pengembangan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.