

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Kondisi Awal Anak dengan Kesulitan Belajar Membaca Permulaan di RA Al Ittihad

Tahap kondisi awal atau *baseline-1* (A-1), kemampuan membaca permulaan dalam mengenal huruf mendapatkan skor rata-rata dengan kriteria MB (Mulai Berkembang). Hal tersebut merupakan kondisi awal anak dengan kesulitan belajar membaca permulaan dalam mengenal huruf. Kemampuan subjek pada kondisi awal sangat tertinggal jauh dengan teman-teman seusianya sehingga perlu dilakukan perlakuan (*treatment*).

5.1.2 Penerapan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital terhadap Anak dengan Kesulitan Belajar Membaca Permulaan di RA Al Ittihad

Penerapan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital pada tahap perlakuan (*treatment*) atau intervensi (B), kemampuan mengenal huruf mendapatkan skor rata-rata dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Kriteria tersebut merupakan hasil dari penerapan atau penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital. Berdasarkan hasil *treatment* untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan dalam mengenal huruf, bahwa menggunakan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital yang dilakukan selama 6 sesi dapat memperoleh jawaban dari rumusan masalah.

5.1.3 Pengaruh Penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Permulaan di RA Al Ittihad

Tahap *baseline-2* (A-2) dilakukan setelah tahap *treatment* atau intervensi (B) untuk mendapatkan pengaruh pada penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital. Kemampuan mengenal huruf pada tahap *baseline-2* (A-2) mendapatkan skor rata-rata dengan kriteria BSB

(Berkembang Sangat Baik). Penggunaan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital dapat mengatasi dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam mengenal huruf pada setiap sesi yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital berpengaruh dan efektif digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini berhubungan dengan perkembangan bahasa terkait membaca permulaan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun yang memiliki kesulitan belajar membaca permulaan, jadi berdasarkan pada kesimpulan, penelitian ini memiliki implikasi pada dunia pendidikan anak usia dini dan peneliti berikutnya. Berikut beberapa implikasi dari penelitian ini:

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran umum mengenai kondisi perkembangan bahasa dalam membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun yang memiliki kesulitan belajar membaca permulaan.
2. Hasil penelitian dapat memperlihatkan gambaran terkait cara mengenal dan menggunakan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital pada anak yang memiliki kesulitan belajar membaca permulaan.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital dapat membantu kemampuan membaca permulaan dalam mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun yang memiliki kesulitan belajar membaca permulaan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, disimpulkan bahwa perlakuan atau *treatment* menggunakan *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital lebih efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam mengenal huruf pada peserta didik yang memiliki kesulitan

belajar membaca permulaan di RA Al Ittihad Cisayong Kabupaten Tasikmalaya, maka penelitian ini memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1) Bagi Guru dan Sekolah

Bagi guru dan sekolah dapat memberikan dukungan fasilitas yang menyesuaikan kebutuhan untuk menstimulasi kemampuan anak sehingga dapat meningkat dan berkembang dengan baik menggunakan media atau alat pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi atau menstimulasi kesulitan belajar membaca permulaan yaitu media *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital khususnya pada aspek senang dan menghargai bacaan, menyebutkan simbol-simbol huruf, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.

2) Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, agar senantiasa memberikan dukungan, bimbingan dan memanfaatkan media *Games* Tematik Berbasis Teknologi Digital dalam pembelajaran membaca permulaan mengenal huruf untuk mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan metode penelitian yang lebih berbeda, desain penelitian yang berbeda dan pemanfaatan teori-teori baru untuk peneliti berikutnya yang akan meneliti masalah yang sama.