

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Bimbel Arum Buah batu Kota Bandung mengenai peningkatan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia dini melalui media permainan teka-teki silang modifikasi, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan diawali dengan mengenalkan huruf yang ada pada gambar permainan teka-teki silang, kemudian mengenalkan huruf awal pada gambar, dan mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, lalu setelah mengenal dan mengelompokkan huruf, anak-anak bermain permainan teka-teki silang dengan cara mengidentifikasi gambar yang ada pada papan teka-teki silang, kemudian anak-anak melengkapi kolom teka-teki silang yang kosong tersebut dengan menempelkan kotak huruf yang telah disediakan sehingga menjadi kata yang utuh, setelah selesai bermain tidak lupa anak-anak menuliskan namanya sendiri pada papan TTS dan lembar TTS.
2. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan keaksaraan awal anak melalui media permainan teka-teki silang modifikasi di Bimbel Arum Buahbatu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak dapat ditingkatkan melalui media permainan teka-teki silang modifikasi, hal tersebut dapat dilihat dari tiap sub indikator yang mengalami peningkatan dari awal tindakan pertama sampai tindakan ketiga, dimana pada tindakan pertama diperoleh hasil presentase sebesar enam puluh delapan persen, hal ini membuktikan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak belum maksimal sehingga perlunya perbaikan di tindakan selanjutnya agar kemampuan keaksaraan awal anak dapat meningkat sesuai yang diharapkan, lalu di tindakan kedua mengalami peningkatan yang baik dimana diperoleh hasil presentase sebesar tujuh puluh enam persen, meskipun hasil yang diperoleh sudah baik, tetapi hasil tersebut belum mencapai hasil yang diinginkan sehingga dilakukan tindakan kembali, dan di tindakan ketiga meningkat dan

mendapatkan hasil yang diharapkan yaitu sebesar delapan puluh dua persen. Hal ini mendandakan bahwa peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak melalui media permainan teka-teki silang modifikasi dinyatakan berhasil dan memperoleh hasil yang diharapkan.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak meningkat setelah distimulasi menggunakan media permainan teka-teki silang modifikasi. Penerapan media permainan teka-teki silang modifikasi dalam peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak juga telah memberikan kesan yang baik bagi anak-anak, anak-anak dapat belajar keaksaraan sambil bermain, dan anak-anak pun terlihat sangat senang ketika memainkan permainan, kemampuan keaksaraan awal anak pun semakin meningkat dari setiap tindakan, anak-anak menjadi lebih mengenal simbol huruf, dapat mengetahui dan menyebutkan huruf awal dari tiap gambar atau benda, dapat mengelompokkan gambar atau benda yang memiliki huruf awal yang sama, serta dapat menuliskan namanya sendiri.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 3 kali tindakan, terdapat beberapa rekomendasi agar dapat dijadikan sebagai masukan dalam menyempurnakan peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak melalui media permainan teka-teki silang modifikasi. Adapun rekomendasi yang peneliti tujukan diantaranya :

1. Bagi Tempat Bimbel

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu Bimbel Arum dalam rangka meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak dengan berbagai macam kegiatan yang menyenangkan namun tetap edukatif, lalu diharapkan tersedianya media interaktif untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan, sehingga anak-anak lebih senang dan semangat ketika kegiatan pembelajaran

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan strategi, media, dan alat penunjang lainnya dalam pembelajaran keaksaraan awal anak, sehingga anak akan lebih tertarik dan semangat ketika proses pembelajaran, penggunaan media permainan teka-teki silang modifikasi dapat membantu guru dalam mengenalkan keaksaraan awal pada anak, sehingga anak-anakpun lebih semangat dan pembelajaran pun dirasa lebih bermakna karena anak dapat belajar sekaligus bermain.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengambil pengalaman sekaligus pembelajaran agar terus menemukan strategi, metode, dan media yang beragam untuk membantu anak dalam menumbuh kembangkan seluruh aspek perkembangannya.