

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa interactive story reading berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Adapun simpulan dari setiap rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran menggunakan *Interactive story reading* pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig sebesar $0.00 < 0,05$ dengan hasil t hitung ($t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$) sebesar $-16.058 < 2.447$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *post test*. Yang berarti terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah mendapatkan treatment atau perlakuan dengan media *interactive story reading*.
- 2) Pembelajaran menggunakan *flash card* pada kelas kontrol memiliki nilai Sig sebesar $0.03 < 0,05$ dengan hasil t hitung ($t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$) sebesar $-1.019 < 2.447$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *post test*. Yang berarti terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Maka, H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah mendapatkan treatment atau perlakuan dengan media *flash card*.
- 3) Stimulus kemampuan membaca permulaan dengan media *interactive story reading* mempengaruhi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia dini secara lebih signifikan dari pada stimulus kemampuan membaca permulaan dengan media *flash card*. Hal ini dapat dilihat dari hasil data dimana peningkatan kemampuan membaca dengan *interactive story reading* lebih besar dari pada *flash card*.

5.2 Implikasi

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan kesimpulan sebagaimana di kemukakan diatas, terdapat beberapa implikasi yang perlu dicermati dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui *interactive story reading* diantaranya sebagai berikut :

- 1) Media *interactive story reading* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Karena dengan media ini anak dapat belajar mengenai membaca permulaan yang meliputi mengenal bunyi huruf, bentuk huruf dengan cara yang menarik melalui visualisasi gambar dalam buku dan kegiatan interaktif yang menyenangkan.
- 2) Belajar melalui visual merupakan pembelajaran yang sangat efektif untuk anak usia 6 tahun. Kegiatan interaktif pun dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan menjaga fokus anak sehingga tidak mudah bosan.
- 3) Melalui *interactive story reading* juga dapat meningkatkan kemampuan kosa kata anak. Kosa kata ini juga akan mempermudah proses belajar membaca pada anak.

5.3 Rekomendasi

Selama pelaksanaan penelitian ini berlangsung, peneliti menemukan temuan-temuan yang dapat dijadikan acuan untuk merekomendasikan hal-hal berikut :

- 1) Dalam menerapkan media *interactive book*, hendaknya menggunakan jenis buku dengan judul yang beragam untuk menghindari rasa bosan anak dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Dalam mengajarkan membaca pada anak hendaknya guru atau pihak sekolah mengajarkan dengan metode atau media yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, seperti menggunakan *interactive book* hal ini bertujuan agar pembelajaran bisa dengan mudah dipahami dan diterima anak.
- 3) Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif untuk bisa meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan literasi pada anak usia dini.