BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dasar pengembangan produk yang dikembangkan ini didapatkan dari hasil triangulasi data. Peneliti melaksanakan kegiatan observasi, wawancara dan studi dokumentasi di satuan pendidikan yang berbeda. Satuan pendidikan tersebut diantaranya RA Al-Islamiah dan PAUD KB Bani Ruqoyah. Secara umum hasil dari analisis ini menunjukkan kebutuhan lapangan tentang pengembangan alat permainan edukatif yang dapat menunjang proses pembelajaran mengenal huruf. Kebutuhan lapangan ini menjadi salah satu dasar pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti.
2. Produk merupakan alat permainan edukatif papan aktivitas yang dibuat dengan iringan music sebagai media penyampaian materi pembelajaran mengenal huruf. produk ini dibuat dengan menggunakan papan fiber berukuran 75cm 50cm serta tambahan bahan lain pada bagian fitur alat permainan edukatif papan aktivitas. Selain itu, dalam penyediaan lagu phonic Bahasa Indonesia, peneliti menggunakan aplikasi FL Studio untuk membuat iringan music dan disertai lirik lagu yang direkam dengan menggunakan alat rekam *Handphone*. Cara bermain menggunakan alat permainan edukatif papan aktivitas ini dapat dilakukan dengan membongkar pasang *flashcard* dan diurutkan kembali serta melakukan kegiatan bernyanyi sambil melihat keterangan pada bagian *flashcard*. Selain itu pada fitur ragam main menyusun huruf menjadi kata yang tepat, dapat digunakan dengan cara menempelkan bagian-bagian huruf yang disusun dengan benar.
3. Proses pembuatan alat permainan edukatif papan aktivitas ini dilakukan sampai pada tahap validasi produk. Alat permainan edukatif diuji kelayakan oleh para ahli melalui Teknik *expert judgement*. Aspek yang diujikan berbeda pada masing-masing ahli disesuaikan dengan bidang ahli masing-masing. Berdasarkan hasil validasi, media sudah layak digunakan, tetapi perlu dilakukan revisi terlebih dahulu. Revisi yang direkomendasikan oleh para ahli meliputi

penambahan ukuran *flashcard*, penentuan pemilihan warna *flashcard*, penentuan pemilihan ragam main dan penataan fitur dalam alat permainan edukatif papan aktivitas.

4. Implementasi dilaksanakan di dua tempat berbeda. Dilakukan dengan alokasi waktu yang berbeda pula dalam pelaksanaannya. Alat permainan edukatif papan aktivitas dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa dengan menggunakan alat permainan edukatif papan aktivitas dalam pembelajaran kemampuan mengenal huruf, dapat membantu siswa dalam tahap optimalisasi kemampuan mengenal huruf.
5. Evaluasi pada produk yang telah dikembangkan ini menunjukkan pengaruh terhadap penggunaan media. Pengaruh ini menunjukkan efektifitas alat permainan edukatif papan aktivitas yang digunakan sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

5.2 Implikasi

Penggunaan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf, memiliki dampak dalam penggunaan dilapangan. Keberadaan alat permainan edukatif papan aktivitas menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Berikut beberapa implikasi dari pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas berdasarkan hasil penelitian:

1. Proses pembelajaran menyenangkan dilihat dari respon siswa antusias selama pembelajaran berlangsung.
2. Alat permainan edukatif membantu siswa melatih kemampuan mengenal huruf dengan cara bermain sesuai dengan kebutuhan masa pra sekolah.
3. Guru memiliki alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan serta menjadi solusi permasalahan yang selama ini dihadapi dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merasa bahwa penelitian ini tidak berhenti sampai disini. Dengan adanya tuntunan perubahan zaman tentu pengembangan media khususnya alat permainan edukatif tetap harus dilakukan. Tujuannya agar dapat mengikuti perkembangan dan makin dihasilkan produk yang lebih baik lagi dari produk penelitian. Peneliti merekomendasikan dalam penggunaan media alat permainan edukatif papan aktivitas disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Pengembangan yang dihasilkan berupa alat permainan edukatif dalam bentuk papan aktivitas. Alat permainan edukatif tersebut dapat menjadi alternatif untuk guru dan orangtua dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Selain itu, dalam penggunaannya, peneliti merekomendasikan untuk guru dan orangtua senantiasa mendampingi anak dalam penggunaan alat permainan edukatif, hal ini bertujuan untuk adanya interaksi dua arah sehingga pembelajaran lebih optimal.

Peneliti merekomendasikan bagi sekolah, pengembangan alat permainan edukatif ini dapat menambah variasi alat permainan edukatif untuk mengenalkan kemampuan mengenal huruf dan hasil penelitian ini membantu menanggulangi terbatasnya alat permainan edukatif untuk kemampuan mengenal huruf.

Meskipun penelitian ini sudah selesai dan menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun tidak menutup kemungkinan akan ditemui kekurangan di kemudian hari karena adanya tuntunan perkembangan zaman. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan kembali alat permainan edukatif papan aktivitas dalam pembelajaran, peneliti merekomendasikan agar produk dapat diberikan tambahan fitur ragam main berdasarkan keterampilan bahasa. Selain itu peneliti merekomendasikan untuk dibuatkan produk secara keseluruhan dalam 1 produk. Mulai dari penyediaan audio penunjang serta alat permainan edukatif dapat dibuat menjadi satu.