

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Melalui pembahasan dan data temuan di lapangan, maka penulis menarik simpulan yang berkenaan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang telah diajukan. Simpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Implementasi/penerapan *mind mapping* yang benar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan kreativitas anak.
2. Terdapat perbedaan kemampuan membaca antara anak yang mendapat perlakuan dengan penerapan *mind mapping* (kelompok eksperimen) dengan anak yang tidak mendapat perlakuan dengan penerapan *mind mapping* (kelompok kontrol). Hal tersebut menjawab hipotesis pertama, dan sekaligus mengindikasikan bahwa *mind mapping* merupakan salah satu teknik yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Dan dari keseluruhan peningkatan kemampuan membaca anak setelah diterapkannya *mind mapping*, ternyata indikator memahami lambang bunyi/kata mengalami peningkatan tertinggi dibandingkan dengan indikator-indikator lainnya. Hal ini terjadi karena *mind mapping* memudahkan anak melihat gambaran secara keseluruhan terhadap suatu objek. Melalui cabang-cabang yang muncul dari ide sentral sebuah objek. Sehingga anak akan lebih mudah memahami objek tersebut secara

menyeluruh. Penggunaan gambar dan warna pada *mind mapping* juga menarik minat anak untuk membacanya.

3. Terdapat perbedaan kreativitas antara anak yang mendapat perlakuan dengan penerapan *mind mapping* dengan anak yang tidak mendapat perlakuan penerapan *mind mapping*. Hasil perolehan tersebut selain menjawab hipotesis kedua, juga dapat memberikan gambaran bahwa penerapan *mind mapping* mampu menstimulasi kreativitas pada anak. Variabel kreativitas mengalami peningkatan tertinggi pada indikator kelancaran (*fluency*) bila dibandingkan dengan tiga indikator lainnya, yaitu: keluwesan, keaslian dan elaborasi. Dengan kata lain, kreativitas anak menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik oleh adanya penerapan *mind mapping* tersebut. Hal ini terjadi karena *mind mapping* memiliki sifat terbuka yang memungkinkan anak mampu mengalirkan ide-idenya ke berbagai arah.

B. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru, khususnya guru PAUD dapat menggunakan *mind mapping* sebagai salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran apapun, tidak hanya membantu anak belajar membaca, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dalam diri anak melalui eksplorasi pengalaman anak sehari-hari. Karena *mind mapping* dapat melatih anak mengembangkan pola pikirnya. *Mind mapping* juga dapat membuat anak memiliki daya ingat yang baik,

sehingga belajar menjadi menyenangkan dan tidak lagi merupakan suatu beban. Diharapkan kepada para guru untuk tidak lagi menerapkan metode pembelajaran yang hanya bersifat mentransfer pengetahuan, melainkan membiasakan diri untuk mencari informasi mengenai metode dan teknik pembelajaran yang memungkinkan anak dapat membangun pengetahuan mereka sendiri di dalam otaknya. Oleh sebab itu, guru dituntut harus kreatif, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya, ekspresif, motivator, peduli terhadap perkembangan anak, senang dan mau bermain dengan anak.

2. Penerapan *mind mapping* terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, terutama kemampuan memahami lambang-lambang bunyi/kata. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan agar guru menggunakan *mind mapping* ini sebagai salah satu cara yang dapat mempermudah anak dalam memahami bacaan. Dan dalam bidang kreativitas, *mind mapping* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak terutama pada indikator kelancaran (*fluency*). Oleh sebab itu, teknik ini juga sangat baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, seperti kreativitas dalam menuangkan ide dan pikirannya.
3. Mengingat pentingnya membaca dan kreativitas dalam meningkatkan kualitas hidup seorang anak, diharapkan kepada seluruh guru untuk dapat membantu anak tersebut agar terus meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan berpikir kreatif mereka dengan menggunakan metode-metode maupun teknik yang bervariasi dalam kegiatan belajar seraya bermain.

4. Mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian dalam waktu yang lebih lama, tema yang digunakan lebih bervariasi, kegiatan yang lebih variatif (tidak hanya bermain kartu kata) dan pastikan guru dapat memberikan *treatment* sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Selain itu, mengingat pentingnya kemampuan membaca dan kreativitas dikembangkan sejak dini, kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode dan teknik yang lain.

