

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelompok B TK Mutiara Kota Bandung mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi anak, maka penelitian ini dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

5.1.1 Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas B TK Mutiara

Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Kemampuan literasi yang ditingkatkan yaitu kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang diketahui, dan menyebutkan nama benda yang memiliki awalan huruf sama. Kegiatan dimulai dari peneliti menyiapkan rencana pembelajaran, menyiapkan dan membuat media permainan yang akan digunakan saat pembelajaran. Pada tindakan pertama peneliti kurang memprediksi kemungkinan yang akan terjadi di kelas, saat menunggu giliran bermain anak tidak memiliki kegiatan atau permainan sehingga ada yang bergurau atau mengganggu teman yang bermain, tetapi hal ini sudah diantisipasi peneliti pada kegiatan selanjutnya sehingga anak melakukan kegiatan lain seraya menunggu giliran bermain. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyanyikan lagu tentang angka, lalu menjelaskan cara bermain permainannya. Permainan yang digunakan pada tindakan 1, 2, 3 yaitu *Game Board* Huruf dan Angka. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan membaca buku cerita lalu bercakap-cakap mengenai buku cerita. Setelah waktu bercerita, anak-anak mempelajari Setelah selesai melakukan tindakan, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan atau koreksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, agar kegiatan selanjutnya akan lebih bermakna dan tentunya dapat meningkatkan kemampuan literasi anak. Dengan menggunakan metode *Game Based Learning*, pada setiap tindakannya, kemampuan literasi siswa kelas B meningkat secara bertahap.

5.1.3 Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa kelas B TK Mutiara setelah Diterapkannya Metode Game Based Learning

Hasil observasi penerapan metode *Game Based Learning* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas B TK Mutiara, kemampuan literasi siswa meningkat secara bertahap di setiap tindakannya. Dimulai saat penelitian tindakan pertama, kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum optimal dan guru belum mempersiapkan kegiatan dengan baik. Dilihat dari lembar observasi yang masih menunjukkan terdapat anak yang belum berkembang dan masih terdapat anak yang memerlukan bantuan guru baik dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal atau menyebutkan nama benda yang memiliki awalan huruf sama sehingga hasilnya masih belum menunjukkan kesesuaian dengan capaian kemampuan literasi. Setelah pembelajaran selesai, peneliti merumuskan evaluasi pembelajaran bersama guru kelas sebagai refleksi untuk melakukan perbaikan demi kelancaran pelaksanaan pembelajaran pada tindakan selanjutnya.

Pada tindakan 2, peneliti sudah mulai dapat mengondisikan kelas, dan memberikan kegiatan transisi bagi anak yang sudah selesai bermain *game board*. Hasil observasi kemampuan literasi pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang diketahui dan menyebutkan nama benda yang memiliki awalan huruf sama menunjukkan kemampuan anak mulai berkembang terlihat dari anak mulai dapat menyebutkan nama benda dan simbol huruf dengan bantuan guru dan bahkan sudah ada yang mampu menyebutkan simbol huruf dan benda dengan tepat tanpa bantuan guru. Sedangkan pada tindakan ke 3, dari lembar observasi guru dapat diketahui bahwa peneliti sudah terbiasa untuk mengondisikan anak dalam kegiatan pembelajaran sebagai guru. Dari lembar observasi anak, diperoleh data mengenai kemampuan literasi anak yaitu anak sudah dapat menyebutkan simbol huruf dan nama benda tanpa bantuan guru, dan bahkan ada yang mampu menyebutkannya dengan cepat dan tepat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi siswa kelas B TK Mutiara meningkat setelah diterapkan metode game based learning dalam pembelajarannya.

5.2 Implikasi

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa kelas B TK Mutiara (setara 5-6 tahun) meningkat dengan diterapkannya metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran. Peneliti mengajak anak untuk andil dalam proses pembelajaran dan memahami setiap indikator dalam kemampuan literasi pada usia 5-6 tahun. Metode *Game Based Learning* memberikan suasana yang berbeda dan menyenangkan, juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Metode *Game Based Learning* ini juga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kemampuan literasi sehingga pembelajaran akan lebih berkesan, dan dapat membantu anak menyiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun rekomendasi sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi melalui penerapan metode Metode *Game Based Learning*. Berikut rekomendasi yang peneliti sampaikan :

- a. Bagi peneliti, peneliti diharapkan selanjutnya dapat lebih memerhatikan permasalahan anak usia dini pada aspek lain. Terus meningkatkan kreativitas dan kualitas diri agar dapat terus berinovasi untuk memberikan kreasi baru khususnya pada dunia anak usia dini.
- b. Bagi guru, seorang guru harus mampu bersikap luwes sehingga mampu menyerusai ilmu pengetahuan seiring berkembangnya zaman. Guru juga harus mampu berpikir *out of the box* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktifm kreatif, inovatif, menyenangkan, dan bermakna. Baiknya guru pun dapat mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran secara matang. Gunakan metode, lagu, dan media pembelajaran yang konkrit, menarik dan berkesan bagi anak.
- c. Bagi anak, metode Metode *Game Based Learning* dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi demi kesiapannya untuk memasuki jenjang sekolah dasar.