

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa media *smart card* menjadi salah satu alternatif untuk membantu menstimulus kemampuan keaksaraan awal anak. Hal tersebut ditunjukkan pada beberapa simpulan berikut:

1. Proses pengembangan prototipe media *smart card* yang dapat menstimulus keaksaraan awal anak yaitu diawali dengan membuat desain tertulis, pemilihan gambar pada aplikasi canva, merancang penempatan gambar dan kata pada media *smart card*, dan setelah selesai merancang media dibuat dengan bantuan pihak percetakan untuk menghasilkan prototipe yang siap diujicobakan.
2. Hasil uji validasi media *smart card* terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun adalah “Sangat Layak”.
3. Penggunaan media *smart card* yang dapat menstimulasi keaksaraan awal anak adalah 1) kegiatan pembuka dengan menumbuhkan semangat anak melalui kegiatan *ice breaking* dan permainan “ABC lima dasar”, 2) kegiatan inti dengan kegiatan eksplorasi media *smart card* secara mandiri hingga kegiatan mencocokkan, menyebutkan, meniru huruf dan kegiatan tanya jawab tentang media, 3) kegiatan penutup dalam bentuk *recalling* untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dan pemberian kuis saat waktunya pulang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, implikasi dari temuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Membangkitkan semangat anak dalam proses pembelajaran

Dalam kegiatan bermain media *smart card*, anak secara aktif bermain dengan melakukan eksplorasi terhadap media. Proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan membantu

membangkitkan semangat anak untuk mempelajari suatu pembelajaran di kelas.

2. Meningkatkan strategi bagi guru untuk pembelajaran yang menarik

Melalui media *smart card*, guru dapat memperluas pemahamannya untuk meningkatkan strategi baru dalam mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik melalui media kreatif dan inovatif.

3. Menstimulus kemampuan keaksaraan awal anak

Penerapan media *smart card*, dapat membantu anak untuk memiliki pemahaman dan gambaran terkait konsep keaksaraan sehingga media *smart card* dapat menstimulus kemampuan keaksaraan awal anak.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti bermaksud memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak agar dapat dijadikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menstimulus keaksaraan awal anak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Media *smart card* dapat membantu anak usia 5-6 tahun dalam menstimulus keaksaraan awalnya. Selain itu, media tersebut dapat membantu aspek perkembangan kognitif dan motorik halus anak dalam kegiatan bermain media *smart card*.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya mengembangkan segala strategi, media, metode, dan alat penunjang dalam pembelajaran keaksaraan awal bagi anak. Dengan maksud agar anak-anak tidak jenuh dan lebih tertarik dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media *smart card* juga dapat membantu guru dalam mengenalkan keaksaraan awal bagi anak, sehingga anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan segala semangat dan potensi yang dimiliki, peneliti berharap bahwa peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti pengembangan media yang dapat membantu proses pembelajaran anak usia dini khususnya

terkait keaksaraan awal anak. Selain itu, dalam menentukan materi dari aspek bahasa pada media juga harus tetap memiliki acuan sumber walaupun bahasa yang digunakan adalah bahasa yang seringkali dipahami dan digunakan secara umum. Hal ini agar menghilangkan kesalahan dalam menyampaikan materi atau bahasa kepada anak usia dini.