

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif pada pra penelitian didapat persentase sebesar 56%, sedangkan persentase kemampuan membaca permulaan anak pada siklus I sebesar 81%, sehingga peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dari pra penelitian sampai siklus I sebesar 25%. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini akan berhasil apabila persentase yang diperoleh mencapai 75%, penelitian ini dikatakan berhasil karena mengalami kenaikan prosentasi melebihi batas minimal yang telah ditentukan peneliti dan kolaborator. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kotak misteri dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di kelompok B, PAUD Tunas Jakarta Utara. Oleh karena itu, pemberian tindakan atau penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data kualitatif terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui tindakan permainan kotak misteri. Melalui permainan kotak misteri, anak diajak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan miniatur-miniatur objek dengan berbagai tema pada setiap pertemuan dan kartu kata. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan dapat dilihat bahwa permainan kotak misteri dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di kelompok B, PAUD Tunas Jakarta Utara.

B. IMPLIKASI

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kotak misteri dapat digunakan guru dan sekolah sebagai alternatif kegiatan membaca pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas. Dengan kelebihan yang ada pada permainan kotak misteri yaitu permainan ini dapat melibatkan anak secara aktif yang melibatkan seluruh indera yang ada pada diri anak. Kotak misteri dapat dibuat dengan bahan-bahan yang terjangkau. Dalam pelaksanaan permainan kotak misteri, guru dapat mengubah miniatur untuk permainan yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di sekolah. Selain itu, dengan penyajian tema yang berbeda-beda anak tidak akan mudah bosan serta dapat menambah wawasan anak tentang benda-benda baik yang dekat dengan anak maupun yang jauh dengan anak.

Dalam penerapan peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kotak misteri di sekolah, guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam pelaksanaan kegiatan yaitu memperhatikan beberapa aspek yang menjadi fokus kemampuan membaca permulaan pada anak. Selain itu, guru juga harus memperhatikan media yang akan digunakan dibuat se-kreatif mungkin sehingga dapat membuat anak tertarik. Persiapan yang matang dalam memberikan materi melalui permainan kotak misteri harus disesuaikan dengan cara anak belajar. Materi kegiatan yang disampaikan guru juga harus memenuhi rasa ingin tahu anak dan memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan media dan permainan yang diberikan.

Langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah evaluasi. Evaluasi yang harus dilakukan oleh pendidik adalah evaluasi program dan evaluasi anak. Evaluasi program

dilakukan untuk melihat keefektifan penggunaan media dan sumber belajar. Sedangkan evaluasi anak dilakukan untuk melihat perkembangan yang dialami anak mengenai aspek yang ingin dicapai. Evaluasi dapat dilakukan dengan menuliskan semua peristiwa yang terjadi selama kegiatan pada catatan anekdot serta memberikan komentar terhadap apa yang telah dilakukan anak.

C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru

Bagi guru, penelitian ini sebagai masukan dalam melaksanakan tugas pembelajaran dan dapat memberikan alternatif metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak salah satunya melalui permainan kotak misteri.

2. Kepala Sekolah PAUD Tunas

Bagi Kepala Sekolah PAUD Tunas Jakarta Utara, permainan kotak misteri dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran selanjutnya dengan menyediakan berbagai macam permainan dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dalam rangka meningkatkan kualitas proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.

3. Mahasiswa Program Studi PG-PAUD

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi dalam menyusun karya ilmiah tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui permainan kotak misteri atau permainan yang lain.

4. Penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan pemecahan masalah dan pembandingan dalam penelitian kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun atau penelitian lain yang ada kaitannya dengan hasil penelitian ini.