

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Masalah yang di rumuskan dalam bab 1 berbunyi Apakah benar penggunaan Game Edukasi Maerbel efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Ternyata dalam batas batas tertentu hasil penelitian dengan uji midel mix metod dengan derajat kepercayaan 0,05 (5%) hasil sementara memberikan indikasi bahwa metode game edukadi marbel sangat efektif dengsn bukti sebagai berikut:

1. Efektivitas Pembelajaran Media Game Edukasi Marbel Dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini dilihat dari :

a. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Pembelajaran melalui game edukasi marbel sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B dibandingkan dengan pembelajaran melalui Lembar Kerja Anak (LKA). Karena berdasarkan hasil perhitungan terhadap 6 indikator atau pernyataan dalam lembar angket observasi dalam penelitian ini yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui game edukasi marbel pada Anak Usia Dini (Kelompok B) kepada 10 responden (anak) dengan jumlah rata-rata 85% termasuk dalam kategori **“sangat efektif”**.

b. Ketuntasan Belajar Anak Kelompok B

Ketuntasan belajar anak kelompok B yang distimulus dengan permainan huruf melalui game edukasi marbel didapatkan hasil dari 10 orang anak, bahwa

untuk kategori BB dan MB memiliki frekuensi sebanyak 0 dan presentase sebesar 0%. Sedangkan untuk kategori BSH terdapat jumlah frekuensi sebanyak 8 orang anak dengan presentase ketuntasan sebesar 80% dan pada kategori BSB terdapat frekuensi sebanyak 2 orang anak dengan presentase sebesar 20%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar anak kelompok B dengan permainan kuis melalui game edukasi marbel didapatkan hasil sebesar 80%.

c. Peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B

Peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B distimulus dengan permainan kuis melalui game edukasi marbel bahwa aktivitas belajar anak kelompok B mampu distimulus dengan baik menggunakan game edukasi marbel hingga mencapai 100%

2. Proses Penerapan game edukasi marbel Pada Pembelajaran Anak Kelompok B dilakukan pada kegiatan inti mengikuti perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pada proses pembukaan peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik agar anak bisa berdiskusi tentang tema yang sedang berlangsung, mengenalkan kegiatan yang dilakukan dan aturan main yang akan dilaksanakan di kegiatan inti. Anak-anak menunjukkan respon yang sangat baik dan penuh antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui game edukasi marbel dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf anak.
3. Kendala yang dihadapi oleh guru kelompok B yaitu terbagi ke dalam 2 faktor. Pertama yaitu faktor internal, dimana guru belum terbiasa dalam

memanfaatkan ICT dalam kegiatan pembelajaran. Karena selama ini guru hanya terfokus pada pemanfaatan media konvensional seperti menggunakan LKA yang didikte harus sesuai dengan tema yang digunakan pada saat itu. Kedua adalah karena faktor eksternal, dimana sarana dan prasarana sekolah juga belum memadai untuk dilakukannya pembelajaran melalui game edukasi marbel dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal huruf agar tercipta suasana yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat anak, sehingga anak tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Guru memberikan motivasi berupa reward (berupa hadiah atau pujian) dalam proses pembelajaran agar anak lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan metode dan media yang telah digunakan saat penelitian untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

2. Bagi / Lembaga

Lembaga hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan pembelajaran melalui game edukasi marbel dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf

anak serta mengikut sertakan guru dan tenaga kependidikan dalam Pelatihan dan workshop tentang ICT berikut sekolah pun melakukan Pengadaan fasilitas ICT.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Mengingat adanya berbagai keterbatasan dalam penelitiN ini , di pandNg perlu adanya penelitian lanjutan dengan menggunakan pendekatan yang sama atau pun berbeda.