

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi memberikan dampak besar pada pendidikan anak usia dini melalui inovasi seperti media interaktif dan aplikasi pembelajaran. Namun, ada tantangan dalam penerapan teknologi di pedesaan yang memiliki keterbatasan infrastruktur. Stimulasi yang tepat diperlukan untuk optimalisasi perkembangan kemampuan membaca anak usia dini, yang menjadi dasar penting bagi pembelajaran selanjutnya. Meskipun teknologi seperti aplikasi Canva menawarkan potensi untuk meningkatkan metode pengajaran, penting untuk mempertimbangkan tahapan perkembangan anak dan kondisi lokal dalam implementasinya untuk memperbaiki kualitas pendidikan secara merata.

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, ditemukan bahwa nilai signifikansi *Pretest* adalah 0,015 dan *Posttest* adalah 0,002, menunjukkan bahwa distribusi data tidak normal karena kedua nilai tersebut kurang dari 0,05. Kondisi ini disebabkan oleh ukuran sampel yang terlalu kecil, sehingga analisis statistik lainnya tidak dapat diasumsikan normal. Sebagai solusi, dilakukan uji *Residual* untuk menghitung perbedaan antara nilai pengamatan aktual dan nilai yang diprediksi oleh model statistik. Berdasarkan hasil *Residual* dengan nilai signifikansi 0,146, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan memiliki distribusi yang normal.

Berdasarkan hasil uji non-parametrik Wilcoxon, sebanyak 10 responden dari sampel tidak mengalami penurunan dari *Pretest* ke *Posttest*, sementara hasil nilai positif rank mengalami peningkatan sebesar 5,50 dan jumlah peringkat (*sum of rank*) sebesar 55. Terdapat juga nilai Ties yang menunjukkan bahwa tidak ada kesamaan hasil antara *Pretest* dan *Posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan cenderung meningkatkan hasil yang diukur dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Alpha Game* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya. Media ini membantu anak-anak dalam mengenal huruf, melengkapi huruf, dan mengenal suku kata dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan penggunaan media *Alpha Game*, terlihat peningkatan dalam kemampuan membaca anak-anak, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil penelitian yang menggambarkan perkembangan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep membaca awal. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran membaca pada usia dini dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak-anak.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Bagi Pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Pendidik anak usia dini memiliki peran penting dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Melalui pendekatan yang tepat seperti memberikan stimulasi awal yang sesuai, menggunakan media

interaktif, dan melibatkan aktivitas bermain yang mendidik, mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk anak-anak. Kolaborasi dengan orang tua juga menjadi faktor penting dalam memperkuat pembelajaran membaca di rumah. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan membaca mereka secara efektif dan menyenangkan, sesuai dengan tahapan perkembangan mereka di usia dini.

### **5.2.2 Bagi Orang Tua di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Peranan orang tua sangat penting dalam membentuk kebiasaan positif membaca sejak dini. Dengan membaca bersama, menyediakan buku yang sesuai, menciptakan rutinitas membaca, dan memberikan dorongan yang positif, orang tua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan membaca mereka dengan efektif. Melibatkan anak dalam aktivitas membaca di luar lingkungan rumah juga membantu mereka mengaplikasikan kemampuan membaca dalam konteks sehari-hari. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan terstruktur, diharapkan anak mampu berkembang dalam kemampuan membacanya.

### **5.2.3 Bagi Peneliti Berikutnya**

Pendekatan menggunakan media *Alpha Game* memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi anak-anak pada usia dini. Pemilihan media yang tepat, mempengaruhi keberhasilan penggunaan media elektronik saat ini. Diperlukan juga analisis yang mendalam terhadap dampak jangka panjangnya serta kolaborasi yang erat dengan institusi pendidikan untuk memastikan implementasi yang efektif. Penggunaan sample yang banyak dan indikator yang

lebih dari 3 dapat menunjukkan hasil uji normalitas yang lebih besar sehingga dalam uji normalitas dapat terbaca dengan lebih akurat. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik untuk anak usia dini di masa depan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas media *Alpha Game* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui media elektronik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman bagi peneliti di masa depan yang ingin mempelajari cara menstimulasi kemampuan membaca menggunakan media *Alpha Game* dari aplikasi *Canva*. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat untuk penelitian berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Hardianti, F., & ... (2023). Bahan Ajar Worksheet Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 07(02), 384–389. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/24392>  
<http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/download/24392/4080>
- Agustin, P., & Permatasari, I. (2020). PENGARUH PENDIDIKAN DAN KOMPENSASI TERHADAP KINERJA DIVISI NEW PRODUCT DEVELOPMENT (NPD) PADA PT. MAYORA INDAH Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Unika, W., & Soleha., N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurna Buana Pengabdian*, 35–43.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, T. (2016). The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Azwarna, & Mayar, F. (2019). PEMBELAJARAN SENI MELALUI MEDIA JERAMI PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 2019. [http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com\\_dbook&task=readonline&book\\_id=13650&page=73&chkhask=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGENA](http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhask=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGENA)
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, & Kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. [kbbi.kemdibud.go.id](http://kbbi.kemdibud.go.id)
- Eka Mahmud, M. (2020). *Teknologi Pendidikan Konsep Dasar & Aplikasi*. Mulawarman University Press.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- H. Idris, M. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini*, 1(1), 37–43.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini DALAM ERA PENDIDIKAN 4.0. *Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5, 1–342.
- Hidayat, S. (2017). Pendidikan Berbasis Media dan Modul. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 181–218. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah>
- Husnuziadatul Khairi. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id > index.php > warna > article > download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Irdawati, Y., & Darmawan. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4), 1–14.
- Irhandayaningsih, A. (2019). Menanamkan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 109–118. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.109-118>
- Jakni. (2016). *Metedologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- M., M. (2020). Membaca permulaan di sekolah dasar. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1). Sanabil. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Maulinawati, L. A. dan R. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B Tk Tut Wuri Handayani Samahani Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–13.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nikmah, N. U., & Darwati, Y. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 141–151. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3251>
- Ningrum, N. F., Nurlita, N., & Satria, D. (2023). Pengaruh Media Alphabet Fishing Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK

- Mawar Putih Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *Journal on Education*, 6(1), 2254–2263. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3104>
- Nurani, Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Priadana, H. M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1). Pascal Books. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hpatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>
- Purba, H. M., Sakinah Zainuri, H., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 177–193. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3>.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Erhaka Utama.
- Sari, Y. E., Dewi, M. S., & Anggraheni, I. (2024). PENGGUNAAN MEDIA LARGE MOVEABLE ALPHABET DALAM PENGENALAN KEAKSARAAN AWAL (STUDI KASUS DI KELOMPOK B RA SYIHABUDDIN LANDUNGSARI DAU MALANG). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume*.
- Septa Lusiana, T., Briliany, N., Tiara Purdhani, L., Suryani, C., Nuraeni, S., Renta Maranatha, J., & Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, P. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK Tunas Harapan. *IJOCSEE (Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education)*, 1(1), 8–14. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/>
- Setiyawati, A., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian aspek perkembangan anak usia dini selama pembelajaran daring di masa covid-19. *Jurnal Mentari*, 1, 51–59.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara.
- Trianti, T., & Suparji. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Model Pembelajaran Direct Instruction dan Problem Based Learning pada Gambar Teknik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangun*, 6(2).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36601/32516>
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Yusuf, A. M. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. K E N C A N A.