BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *Game* Marbel terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game* Marbel berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai kemampuan keaksaraan awal anak dari 18,62 pada saat pretest menjadi 35,12 pada saat posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Game* Marbel, kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf, menirukan huruf atau tulisan, mengenal simbol, membedakan bunyi huruf, menunjukkan atau menyebutkan huruf, serta mengenali dan menuliskan huruf dalam nama sendiri mengalami perkembangan yang lebih baik.

Hasil analisis menggunakan uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Marbel efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, H□ ditolak dan H□ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Game* Marbel terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5–6 tahun di kelas inklusi TK Kasih Bapa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**

   Guru disarankan memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak yang masih menunjukkan kemampuan keaksaraan awal pada kategori rendah atau sedang, sehingga penggunaan Game Marbel dapat memberikan hasil yang lebih optimal bagi seluruh anak.

2. **Bagi Sekolah**

   Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai akan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan, terutama pada kelas inklusi.

3. **Bagi Orang Tua**

   Orang tua diharapkan dapat mendampingi dan mengawasi penggunaan *Game* Marbel di rumah sebagai sarana belajar yang mendukung perkembangan keaksaraan awal anak. Pendampingan yang baik akan membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal serta menghindari penggunaan perangkat digital yang berlebihan.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

   Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan kelompok kontrol agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas

Game Marbel. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh *Game* Marbel terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kemampuan membaca permulaan, kemampuan bahasa, kemampuan kognitif, maupun kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY