

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Aplikasi *scratch* dapat meningkatkan literasi anak usia dini di TK Bethel Winangun melalui penelitian tindakan kelas beserta diskusi yang dilakukan membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *scratch* dalam kegiatan bercerita mampu meningkatkan kemampuan literasi anak di TK GMIM Bethel Winangun, khususnya pada kelompok B. Data awal sebelum penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi anak hanya mencapai 36,67%. Namun, setelah diterapkannya metode pembelajaran dengan penggunaan *scratch*, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, persentase kemampuan literasi anak naik menjadi 55,62%, dan pada siklus II, persentasenya semakin meningkat hingga mencapai 87,91%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *scratch* efektif dalam mendorong perkembangan literasi anak usia dini.
2. Aplikasi *scracht* yang digunakan dalam menyampaikan cerita dapat meningkatkan literasi anak di TK Bethel Winangun. Keberhasilan ini didasarkan atas data yang terkumpul pada akhir siklus II karena telah mencapai bahkan melampaui batas target capaian yang diharapkan yaitu 75%. Adapun capaian rata-rata dari total jumlah 10 anak adalah 87,91% pada siklus II. Mengacu pada hasil siklus II, diperoleh kesimpulan bahwa siswa kelompok B di TK GMIM Bethel Winangun

dapat mengalami perkembangan dari pemanfaatan aplikasi *scracht* dalam cerita untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Peningkatan ini terlihat pada aspek memahami bahasa, kemampuan dasar menulis, mengulang kalimat yang lebih kompleks, mendengar dan membedakan bunyi, serta mengemukakan ide. Mengingat ketrampilan literasi adalah salah satu aspek yang sangat penting untuk perkembangan anak maka perlu digunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan agar anak-anak bersemangat dan tertarik pada aktivitas pembelajaran termasuk pengembangan literasi.

B. Rekomendasi

Didasarkan atas kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan di atas maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru agar dapat menggunakan aplikasi *scracht* sebagai salah satu alat untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Guru hendaknya dapat memanfaatkan apa yang telah dipelajari melalui cerita berbasis aplikasi *scracht* dan meningkatkan pengalaman belajar anak dengan memanfaatkan media kreatif untuk menggugah minat anak dalam mengembangkan literasi.
3. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki beberapa

batasan. Penelitian ini dilaksanakan di satu TK dengan jumlah partisipan yang terbatas, sehingga generalisasi temuan mungkin perlu diuji pada konteks yang lebih luas. Durasi dua siklus tindakan juga mungkin belum sepenuhnya menangkap dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi *scratch* terhadap kemampuan literasi anak. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan skala yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang direkomendasikan untuk memperkuat temuan ini.