

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media *puzzle box* mengalami peningkatan yang signifikan. Perolehan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dalam menerapkan media *puzzle box* pada kemampuan mengenal huruf. Sebelum diadakan perlakuan *pretest* pada kelompok eksperimen memiliki kemampuan mengenal huruf yang rendah rata-rata sebesar 18,2 termasuk dalam kategori BB dan setelah dilakukan perlakuan didapat nilai rata-rata *posttest* sebesar 32,9 masuk ke dalam kategori BSH ini dipengaruhi oleh penggunaan media *puzzle box* yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dan uji statistik SPSS versi 25 dengan nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,000 artinya lebih kecil dari $\alpha(0,05)$ maka hipotesis diterima. Penggunaan media *puzzle box* dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf pada anak dapat membuat anak konsentrasi, menjadi penyabar, meningkatkan kognitif anak, anak mampu menyusun dan mempraktikkan sesuatu berdasarkan imajinasi anak sendiri melalui proses mengenal huruf menggunakan media *puzzle box*. Oleh karena itu penggunaan media *puzzle box* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Maitreyawira Deli Serdang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media untuk menunjang perkembangan anak dalam hal mengenal huruf.
2. Bagi Kepala Sekolah, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan para guru untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini melalui penggunaan media *puzzle box* dan memberikan motivasi untuk guru selalu terlibat didalamnya.
3. Bagi Peneliti selanjutnya yang ingin mengetahui lebih banyak lagi dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui penggunaan media *puzzle box* dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan dan sumber referensi untuk memperbaiki kekurangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Agar nantinya dapat diperoleh hasil yang lebih baik dalam penelitian selanjutnya.