

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media *walk puzzle* ini dikembangkan untuk anak usia dini yang bertujuan mengembangkan kemampuan literasi, kognitif, psikomotorik dan psikomotorik anak. Media *walk puzzle* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan ciri dan kelebihan yang dimiliki media *walk puzzle*. Dan yang terpenting adalah media *walk puzzle* sangat memperhatikan hak anak untuk bermain, selanjutnya kelayakan media *walk puzzle* juga dapat dilihat dari hasil validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli teknologi pendidikan bahwa media *walk puzzle* mendapatkan nilai rata-rata 93 dari Validator ahli bahasa, Perolehan nilai rata-rata 93 dari ahli media dan 92 dari ahli teknologi pendidikan.
- 2) Efektifitas media *walk puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dapat dilihat dari hasil belajar membaca yaitu dalam kemampuan membaca dengan menggunakan media *walk puzzle*, yang telah dikembangkan lebih baik dari pembelajaran membaca sebelum menggunakan media *walk puzzle* terlihat dari hasil  $t = -12,795$  terletak di luar daerah kritis  $-2,093$  dan  $2,093$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pembelajaran membaca dengan menggunakan media *walk puzzle* juga

lebih efektif dibandingkan sebelum menggunakan media *walk puzzle*. Hal ini diperoleh dari hasil observasi anak didik, sebanyak 95% anak mengikuti pembelajaran membaca dari awal sampai akhir dengan senang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian 140 telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

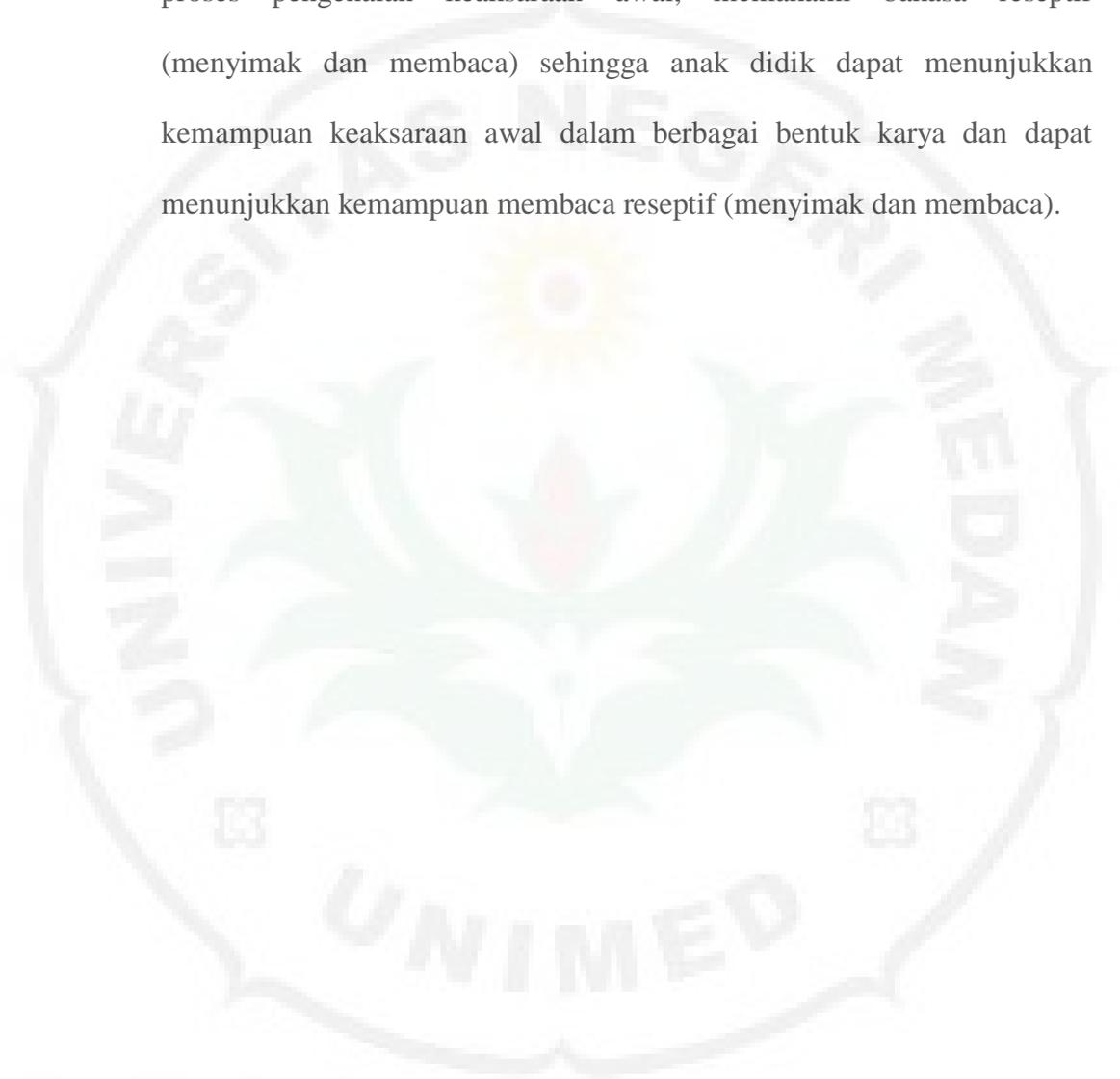
- 1) Bagi guru, agar menggunakan media *walk puzzle* dalam pembelajaran membaca baik dalam individu maupun kelompok, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran membaca, serta kreatifitas guru dalam menarik dan memotivasi anak untuk belajar membaca tanpa paksaan. Mengingat bahwa penggunaan media *walk puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini untuk mengenal huruf, mengenal suku kata, mengenal kata, dan membaca kalimat dengan lancar dan benar serta memahami apa yang dibacanya. Agar pembelajaran membaca ini dapat terlaksana dengan baik maka guru harus :
  - a) menguasai materi pembelajaran
  - b) menyusun atau menyiapkan media *walk puzzle* sesuai dengan urutan untuk memberikan layanan membaca kepada anak usia dini sesuai dengan kemampuan masing-masing anak melalui program membaca berimbang
  - c) mengetahui tahapan pembelajaran membaca melalui program membaca berimbang

- d) mempunyai keinginan dan keberanian untuk menggunakan teknik membaca yang baik sesuai dengan media *walk puzzle* yang diberikan melalui program membaca berimbang

Hal diatas dilakukan dengan tiga tahapan kegiatan pembelajaran meliputi, kegiatan pembukaan (salam dan doa, kegiatan pagi dan persiapan media), kegiatan inti (diskusi tentang kegiatan bermain *walk puzzle*, pembagian kelompok berdasarkan kriteria dan kegiatan pembelajaran menggunakan media *walk puzzle* sesuai dengan kelompoknya) dan kegiatan penutup (tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran dan bernyanyi , berdoa dan salam).

- 2) Bagi sekolah, agar mendukung inovasi pembelajaran berupa penggunaan media *walk puzzle* dan pengadaan lebih banyak lagi sehingga menjadi media yang dapat digunakan secara masal di seluruh sekolah Anak Usia Dini baik dikawasan perkotaan maupun perdesaan dengan harapan menjadi sarana pembelajaran membaca yang menarik minat anak, sesuai dengan kreatifitas yang dimiliki guru, sebab perbaikan pembelajaran membaca melalui berbagai inovasi akan meningkatkan hasil belajar dan kualitas anak didik.
- 3) Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan lebih lanjut penelitian tentang peningkatan kemampuan membaca pada bagian lain atau berinovasi pada media *walk puzzle* yang sebelumnya dan dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian yang selanjutnya.
- 4) Bagi anak didik, agar termotivasi dan terstimulus untuk ikut aktif dan terlibat dalam aneka permainan yang disajikan oleh guru dengan media

*walk puzzle*, sehingga anak didik dapat merasakan pengalaman baru dalam proses pengenalan keaksaraan awal, memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) sehingga anak didik dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya dan dapat menunjukkan kemampuan membaca reseptif (menyimak dan membaca).



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY