

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian dan sesuai dengan rumusan masalah yang peneliti buat maka simpulan penelitian ini adalah bahwa secara umum kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf meningkat pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak melalui bermain puzzle huruf dalam kegiatan pembelajarannya. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis terhadap pretes dan postes, diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf, dan setelah menggunakan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf. Berdasarkan analisis tersebut diketahui nilai rata-rata postes meningkat, baik itu untuk variabel kemampuan mengingat maupun variable kemampuan membaca anak usia dini pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun peningkatan yang signifikan atau terdapat perbedaan yang bermakna pada kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini dapat dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf di kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil pengujian kedua hipotesis yang menunjukkan hasil yang signifikan.

Secara khusus simpulan yang berkenaan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Kondisi awal kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini di TK Tunas Bangsa Kramatmulya Kabupaten Kuningan, menunjukkan tidak ada perbedaan yang bermakna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan pretes.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan atau perbedaan yang bermakna kemampuan mengingat anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf (kelompok eksperimen) dengan anak yang tidak melalui bermain puzzle huruf dalam kegiatan pembelajarannya (kelompok kontrol). Hal tersebut menjawab hipotesis pertama, dan sekaligus mengidentifikasi bahwa kemampuan mengingat anak usia dini terhadap huruf-huruf atau informasi yang telah diterima sebelumnya, lebih meningkat pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak melalui bermain puzzle huruf dalam kegiatan pembelajarannya.
3. Terdapat peningkatan yang signifikan atau perbedaan yang bermakna kemampuan membaca anak usia dini antara kelompok anak yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(kelompok eksperimen) dengan anak usia dini yang tidak melalui bermain puzzle huruf dalam kegiatan pembelajarannya (kelompok kontrol) . Hal tersebut selain menjawab hipotesis kedua, juga memberikan gambaran bahwa bermain puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain puzzle huruf di kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan tahun ajaran 2011/2012, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi lembaga PAUD yang didalamnya ada TK, RA, Kober, TPA, dan PAUD sejenis.
 - a. Menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca melalui bermain puzzle huruf, dengan strategi yang tepat dan pengulangan yang terus menerus. Dan harus disesuaikan tahapan perkembangan anak dengan prinsip pembelajaran ‘bermain sambil belajar, belajar seraya bermain’.
 - b. Kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini sangat penting sekali ditingkatkan, agar anak mempunyai strategi dan cara yang lebih baik untuk

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menyimpan informasi yang telah diterima supaya bertahan lebih lama (*long term memory*) tentunya dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan bermain menggunakan alat edukatif, sangat dibutuhkan oleh anak, karena dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat menstimulasi kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini.

- c. Bermain puzzle huruf juga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca awal anak terhadap huruf, suku kata, kata, sampai kalimat melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret memberikan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan membaca pada tahap selanjutnya.
- d. Puzzle huruf merupakan salah satu permainan edukatif, dan sangat mudah digunakan oleh anak, dengan bimbingan dan arahan yang baik, dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca pada anak usia dini. Karena melalui alat permainan ini anak dapat menerima banyak rangsangan, selain membuat diri anak senang juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Dalam proses belajar, anak akan lebih berkesan menerima semua informasi ilmu yang diterimanya melalui kegiatan bermain, karena tidak ada cara yang lebih baik untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan anak melalui, mendengar, meraba, dan merasakan, dilakukan melalui bermain puzzle huruf.

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Guru

- a. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, untuk dapat membantu pengembangan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini lebih optimal.
- b. Guru diharapkan lebih meningkatkan sistem belajar yang berpusat kepada anak bukan kepada guru.
- c. Guru diharapkan terus belajar dan mencari informasi mengenai metode dan teknik pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini untuk lebih baik dalam mengembangkan potensi anak lebih optimal.
- d. Guru sangat dituntut lebih kreatif, dapat menerima anak apa adanya, ekspresif, motivator, menghargai karya anak, peduli terhadap perkembangan anak, senang dan mau bermain bersama anak, hal tersebut dapat membantu tumbuh kembang anak lebih optimal.

3. Orangtua

- a. Berdasarkan hasil penelitian di kelas bahwa pembelajaran dengan bermain puzzle huruf mudah dilakukan di rumah, untuk itu disarankan bagi para

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

orang tua agar dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini dengan memanfaatkan puzzle huruf.

- b. Adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antara orangtua dan sekolah, sehingga orangtua tidak sepenuhnya menyerahkan proses pembelajaran terhadap anak hanya dilakukan disekolah saja, tetapi dengan penerapan pembelajaran yang harmonis akan meningkatkan kemampuan intelegensi khususnya kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini.
- c. Orangtua harus memberikan bimbingan dan arahan dalam mendampingi anak-anaknya bermain, sehingga ikatan bathin antara anak dan orang tua akan semakin erat dan tentunya berdampak pula pada peningkatan kemampuan intelegensi anak, dan membantu tercapainya proses belajar melalui bermain.

4. Peneliti

- a. Berdasarkan hasil penelitian di kelas, maka bagi para peneliti yang akan mengadakan penelitian yang terkait dengan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf agar dapat mengembangkan lebih banyak kemampuan anak usia dini tidak saja dibidang kognitif, tetapi juga menyangkut semua bidang pengembangan anak usia dini yang dalam hal ini *multi inteligensi*.
- b. Mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian dalam

Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

waktu yang lebih lama, dengan menggunakan media, pengembangan tema dan kegiatan yang lebih variatif, serta bisa memastikan guru memberikan *treatment* yang sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.



Eti Juhaeti, 2012

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu