

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh media pohon pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

Berdasarkan uji t test menggunakan *related* berpasangan diperoleh hasil uji signifikan yaitu nilai $t_{hitung} = 10,07$ sedangkan nilai t_{tabel} pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 2,064. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,07 > 2,064$ maka H_0 di tolak dan H_1 di terima artinya ada pengaruh media pohon pintar terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hendaknya dapat dilakukan dengan menggunakan media pohon pintar, serta perlu adanya pelatihan guru untuk penguatan kegiatan dalam hubungannya terhadap media pohon pintar.

2. Bagi Anak

Agar aspek perkembangan kognitif dan bahasa khususnya pada kemampuan mengenal huruf perlu di tingkatkan lagi. Mengingat

kemampuan mengenal huruf perlu sejak dini sangat penting untuk pendidikan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Sri. 2019. *Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelompok B TK Aisyiyah BA Pancor*. Jurnal Pendidikan dan Sains. Vol. 1 No. 2:121.
- Ardilla, Rifkafil. dkk. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambing Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Bungong Seleupoek*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 5 No. 2:5.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Armayanti, Yesi. 2013. Skripsi. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Anak Kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Astutik, Julya Nur Wahyu. 2019. Skripsi. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Pintar Pada Anak Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019*. Fakultas Ilmu Pendidikan. STKIP Modern Ngawi.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2019. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Halimah, Leli. 2016. *Pengembangan kurikulum Pendidikan anak usia dini*. Refika Aditama.
- Handayani, Anggi. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau*. Jurnal Riset Tindakan Indonesia. Vol. 4. No. 1:45.
- Karimah, Himmatul. Muhsinin. 2021. *Pengaruh Game Edukasi (Huruf Hijaiyah) Android Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Kelompok B RA*.

- Darul Ulum Pacarkeling Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Proceeding: The Annual International Conference In Islamic Education. Vol. No. 1:203.
- Laiya, Wahyuningsi. S, dkk. 2021. *Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak*. Student Journal of Early Childhood Education. Vol. 1. No. 1:30
- Marlinda, Dona. 2014. Skripsi. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Huruf*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu.
- Mislahusnika. 2016. Skripsi. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambung Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini Di PAUD Teratai*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Nurrochma, Lisa. 2018. Skripsi. *Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Computer Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada TK A Di PAUD Sabitul Azmi Tulangan*. Fakultas Perguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurlaili, Feny. 2013. *Pengaruh Peggunaan Media Domino Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Tunas Bangsa Kecamatan Ngoro Mojokerto*. Jurnal Mahasiswa Unesa. Vol. 2. No. 2.
- Pangastuti dan Hanum. 2017. *Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*. UIN Sunan Ampel Surabaya : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education Vol. 1, No. 1
- Rahmadani, Fita. dkk. 2019. *Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang*. Jurnal Ilmiah Pesona Paud. Vol. 6. No. 1:57.
- Rahyuningsih, Sheila, Septiani. dkk. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 9 No. 1: 12.

- Refiani, Desi, Ayu. dkk. 2019. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Balok Huruf*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4. No. 2:104.
- Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Camedia Communication.
- Seefeldt, Carol., Wasik, Barbara. A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Indeks.
- Siregar, Rusti Alam. 2019. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Literasiologi. Vol. 2 No. 1: 59-60.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Afabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* : Alfabeta CV
- Utoyo, Setiyo. 2017. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo : Ideas Publishing.
- Vortuna. dkk. 2018. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019*. Jurnal tumbuh kembang. Vol. 5 No. 2: 3.
- Wahyuningtyas. 2015. Skripsi. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Flannel Pada Anak Usia Dini Di Tempat Penitipan Anak Beringharjo Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusri. 2009. *Statistika Sosial, Edisi Pertama*. Yogyakarta : Graha Ilmu.