

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak Kelompok B R.A Darul Arqam Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Hal ini ditandai oleh bertambahnya jumlah anak yang memiliki kemampuan dalam hal mengenal huruf hijaiyah dari sebelumnya ada 10 orang atau 50% menjadi 15 orang atau 75%.

5.2 Saran

- 5.2.1 Bagi guru diharapkan dengan pelaksanaan penelitian ini, dapat mengetahui teknik dan metode pembelajaran yang bervariasi dalam upaya mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak didik. Serta permainan *puzzle* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak Kelompok B R.A Darul Arqam Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.
- 5.2.2 Bagi anak didik diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijiyah secara optimal yang nantinya akan menunjang perkembangan fisik, perkembangan sosial dan prestasinya.
- 5.2.3 Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian memberikan suatu solusi bagi sekolah untuk meningkatkan anak yang tidak memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah sebagai

salah satu faktor berhasilnya proses belajar sesuai dengan Kurikulum Raudhatul Athfal (R.A).

5.2.4 Bagi peneliti hasil penelitian ini sebagai pengembangan proses belajar mengajar selanjutnya.