

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran pada siswa kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pembelajaran 2024/2025 dikategorikan sangat baik, terlihat hasil observasi guru mengalami peningkatan 11,67% dengan hasil observasi guru siklus I yaitu 88,33% sedangkan hasil observasi siklus II yaitu 100%. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa berlangsung dengan baik.
2. Penerapan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siklus I yaitu 75,38% sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata menjadi 86,92% . data yang diperoleh dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa.
3. Peningkatan minat membaca siswa dengan penerapan media *puzzle* huruf menunjukkan respon peningkatan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata nilai siswa adalah 83,30% pada kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan peningkatan minat membaca siswa

sangat baik dikarenakan pembelajar dengan menggunakan media *puzzle* huruf sangat menyenangkan sehingga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025, maka saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran dan perencanaan baik untuk meningkatkan mutu pendidikan untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan ikut memberikan pendapat tentang materi pelajaran yang dipelajari dan cara mengajar yang mereka sukai, supaya terjadi interaksi pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Siswa hendaknya lebih berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas, ataupun untuk mengajukan pertanyaan.
 - c. Siswa hendaknya tidak hanya belajar di sekolah tetapi mereka juga di rumah.
2. Bagi Guru
 - a. Dalam menjelaskan materi pelajaran guru sebaiknya jangan terlalu sering menggunakan metode ceramah, tapi guru harus

menggunakan model-model pembelajaran inovatif menggunakan media pembelajaran.

- b. Untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa tentang materi pelajaran, sebaiknya guru mengaitkan materi dengan dunia nyata siswa.
- c. Guru sebaiknya menggunakan lebih banyak lagi media pembelajaran dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi.

3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mendukung penerapan media pembelajaran dan mengembangkan media lainnya dalam semua mata pelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya yang berniat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media *puzzle* huruf untuk memperhatikan kekurangan-kekurangan yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan baik demi penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

5. Bagi Lembaga STKIP Perada Khatulistiwa

Dapat dijadikan sebagai alat salah satu sumber belajar tentang penelitian khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media *puzzle* huruf