

## **BAB V** **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa temuan utama sebagai berikut. Pertama, pemahaman anak usia dini terhadap tata cara wudhu pada tahap awal masih tergolong rendah. Observasi dan kuesioner awal menunjukkan anak banyak berperan sebagai pendengar pasif, sehingga nilai rata-rata pre-test hanya mencapai 30,5. Hal ini menegaskan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. Kedua, media puzzle ilustratif yang dirancang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai tata cara wudhu. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata post-test menjadi 58,0, meningkat sebesar 27,5 poin dibandingkan hasil pre-test. Penerapan media puzzle ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga anak lebih aktif terlibat dan mampu mengingat urutan langkah wudhu secara runtut. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media puzzle ilustratif efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini terhadap tata cara wudhu serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan temuan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan berikutnya adalah sebagai berikut:

- **Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ilustrasi:** Penting bagi pengembangan materi edukasi anak usia dini untuk terus mengintegrasikan ilustrasi menarik dan media pembelajaran interaktif. Media seperti puzzle bergambar telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan pengembang kurikulum mengembangkan media sejenis untuk topik-topik ibadah dan pelajaran agama lainnya. Pendekatan visual seperti ini membantu anak mengingat konsep dengan lebih baik serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

- **Penguatan peran guru sebagai fasilitator:** Guru perlu memfasilitasi proses pembelajaran agar tetap terarah dan kondusif. Meskipun media puzzle sudah interaktif, guru harus mengarahkan siswa dalam kegiatan permainan untuk mencegah kendala seperti berebut potongan puzzle. Guru disarankan aktif membimbing anak selama kegiatan belajar, memberikan instruksi yang jelas, serta menumbuhkan kerjasama dan kedisiplinan agar proses pembelajaran tetap efektif dan tertib.
- **Pengembangan lanjutan media untuk topik lain:** Keberhasilan media puzzle dalam pembelajaran wudhu menunjukkan potensi penerapan konsep serupa untuk materi ibadah lainnya. Disarankan untuk mengembangkan puzzle edukatif yang serupa untuk langkah shalat, doa-doa, atau pelajaran agama lainnya. Dengan perluasan penggunaan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan pemahaman nilai-nilai agama pada anak usia dini dapat meningkat secara lebih holistik dan komprehensif.