

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa kesimpulan yang dapat dipahami secara lebih jelas dan ringkas. Simpulan tersebut menjawab beberapa rumusan masalah yang telah dibuat. Berikut penjabaran dari keseluruhan simpulan.

1. Desain dan pengembangan media kartu engklek dilakukan mulai dari merancang Garis Besar Program Media (GBPM), *storyboard*, *flowchart*, pemilihan aplikasi, dan perancangan awal yang terdiri dari penentuan warna (*color pallete*), penentuan jenis huruf (*font*), dan penentuan *background* pada media kartu engklek. Tahap pengembangan media kartu engklek secara keseluruhan menggunakan aplikasi *Canva* dan untuk pemilihan warna menggunakan *website Color Suplly*. Kemudian, publikasi media dilakukan dengan mencetak masing-masing perangkat media ke dalam bentuk fisik atau *konkret*.
2. Hasil uji kelayakan media kartu engklek “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Adapun hasil uji kelayakan secara keseluruhan ahli materi sebesar 87,5%, ahli bahasa sebesar 87,5% dan ahli media sebesar 97,22%.
3. Respons pengguna media kartu engklek “Sangat Baik” untuk digunakan pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Adapun penilaian respons secara keseluruhan oleh guru sebesar 100% dan respons siswa kelas I sebesar 90,85%.
4. Media kartu engklek efektif untuk digunakan pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Hasil uji t didapatkan nilai signifikansi $<0,001$ yang artinya lebih kecil daripada 0,05 dan hasil mean *pretest* sebesar 7,54 sedangkan mean *posttest* sebesar 9,23. Kedua data tersebut memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum penggunaan media dan sesudah

menggunakan media, sehingga terjadinya sebuah perubahan pada siswa terhadap keterampilan membaca permulaan.

5.2 Implikasi

Implikasi dari pengembangan media pembelajaran kartu engklek berbasis permainan tradisional untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran kartu engklek dapat memotivasi siswa untuk semangat dalam proses belajar membaca permulaan.
2. Media pembelajaran kartu engklek dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sambil bermain dan mengajak siswa menjadi aktif bergerak dalam proses belajar membaca permulaan.
3. Media pembelajaran kartu engklek dapat menambah pengetahuan siswa dalam belajar alfabetis, suku kata, kata, dan kalimat.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi peneliti berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran kartu engklek berbasis permainan tradisional untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar sebagai berikut.

1. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional, direkomendasikan selain dalam bentuk cetak dapat juga merancang dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui *smartphone*.
2. Bagi peserta didik direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran kartu engklek sebagai media yang menyenangkan dalam belajar keterampilan membaca permulaan.
3. Bagi tenaga pendidik direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran kartu engklek sebagai alternatif media pembelajaran yang bervariasi untuk melatih keterampilan membaca permulaan.
4. Bagi sekolah direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran kartu engklek sebagai konsep baru dalam menerapkan proses pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik.