

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu permainan Sekata mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik fase A sekolah dasar. Adapun hasil berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, yaitu:

1. Keterampilan peserta didik fase A sekolah dasar sebelum menggunakan kartu permainan Sekata, hasil perolehan rata-rata nilai yang diuji pada *pretest*, menunjukkan angka sebesar 76,61. Hasil tersebut menunjukkan terdapat 62,5% peserta didik yang sudah menguasai keterampilan membaca permulaan dan masih ada 37,5% peserta didik yang belum menguasai keterampilan membaca permulaan. Perolehan persentase tersebut dilihat dari peserta didik yang sudah dan belum melewati KKTP.
2. Keterampilan peserta didik fase A sekolah dasar setelah menggunakan kartu permainan Sekata, hasil perolehan rata-rata nilai yang diuji pada *posttest*, menunjukkan angka sebesar 90,88. Hasil yang diperoleh pun, seluruh peserta didik sudah mulai menguasai keterampilan membaca permulaan. Peningkatan terjadi karena kartu permainan Sekata menuntut peserta didik untuk menemukan, membaca, dan memahami kosakata dengan kartu yang dimilikinya.
3. Tingkat efektivitas kartu permainan Sekata dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik fase A sekolah dasar, setelah dilakukan pengujian non-parametrik Wilcoxon, data yang diperoleh menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dilakukan pengujian normalitas *gain* dan hasil yang diperoleh sebesar 0,665 atau 66,5%. Berarti, tingkat efektivitas penggunaan media kartu permainan Sekata dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik

fase A sekolah dasar berada pada tingkat efektivitas sedang atau cukup efektif.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian implikasi terkait perolehan peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik fase A sekolah dasar, meliputi:

1. Sesuai dengan tingkat efektivitas yang telah diperoleh, kartu permainan Sekata perlu digunakan oleh guru dalam mengajarkan keterampilan membaca permulaan.
2. Diperlukan kompetensi guru untuk melakukan permainan ini agar peserta didik mampu menguasai keterampilan membaca permulaan. Hal tersebut, dikarenakan peserta didik fase A perlu dibimbing dalam membentuk sebuah kata.
3. Pengenalan kartu permainan Sekata kepada peserta didik memberikan reaksi positif dengan adanya rasa antusias dan penasaran peserta didik terhadap permainan yang baru mereka ketahui.
4. Kartu permainan Sekata berperan terhadap perkembang keterampilan membaca permulaan peserta didik. Hal ini ditandai dengan peserta didik yang fokus dan saling berdiskusi tentang kata yang akan dibuatnya.
5. Pada saat pelaksanaan, kartu permainan Sekata hanya dapat dimainkan maksimal oleh 2 kelompok, sehingga kelompok yang tidak memainkan kartu tersebut menjadi tidak kondusif.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam beberapa aspek, mulai dari keterampilan membaca permulaan yang diukur, materi pembelajaran yang diberikan, waktu penelitian, dan jumlah partisipan dalam penelitian ini. Selama penelitian dilakukan, ditemukan beberapa fenomena yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, peneliti memberikan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan “Efektivitas Media Kartu Permainan Sekata dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Fase A Sekolah Dasar”, antara lain:

1. Bagi Guru

Kartu permainan Sekata dapat menjadi rekomendasi media untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik fase A sekolah dasar. Kelebihan dari media ini ada pada kartu yang memiliki banyak opsi pembentukan sebuah kata. Dengan menemukan sebuah kata, mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam membaca kata yang dibuatnya. Permainan kartu Sekata memperlihatkan antusias peserta didik dalam menguasai permainan ini. Akan tetapi, untuk melaksanakan permainan ini, seluruh peserta didik harus secara bersamaan bermain agar kelas tetap kondusif.

2. Bagi Peserta Didik

Kartu permainan Sekata mampu untuk membantu peserta didik fase A sekolah dasar dalam menguasai keterampilan membaca permulaan. Kartu ini mampu menimbulkan rasa keingintahuan peserta didik untuk menguasai permainan ini. Kartu permainan Sekata ini dapat diberikan kepada peserta didik yang telah belajar hingga tahap suku kata, sehingga kartu permainan ini dapat membantu peserta didik untuk mempelajari tahap berikutnya, yaitu kata.

3. Bagi Peneliti Lain

Hal yang perlu dikaji lebih lanjut dari penelitian ini, antara lain:

- a. Kartu permainan Sekata perlu dikaji lebih lanjut keefektifitasannya terhadap keterampilan menulis dan berbicara, banyaknya partisipan, tempat dan waktu penelitian, serta jenjang pendidikan atau fasenya.
- b. Kartu permainan Sekata dapat dikolaborasikan dengan media atau kegiatan lain yang membuat permainan ini menjadi lebih menarik.