

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini memaparkan mengenai Simpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan Saran untuk penelitian selanjutnya.

#### 5.1 Simpulan

Melihat hasil dari tindakan yang selesai dilaksanakan atas dasar permasalahan keterampilan membaca permulaan, sebelum dilaksanakan tindakan penerapan model pembelajaran berbantuan media *Educaplay* ditemukan beberapa hal yang menjadi faktor kemampuan berbahasa siswa masih rendah yaitu:

1. Terdapat beberapa siswa yang kemampuan berbahasanya masih kurang, karena keseharian siswa menggunakan bahasa sunda di lingkungannya, hal ini mempengaruhi keterampilan berbahasa Indonesia siswa.
2. Siswa cenderung tidak mengetahui bagaimana ejaan yang benar dari suatu kata, siswa juga didapati melafalkan kata dalam bahasa Indonesia dengan salah.
3. Siswa kurang fokus dalam membaca suatu kata sehingga pelafalan yang siswa ucapkan masih sering salah.

Hasil yang didapatkan setelah melaksanakan dua siklus tindakan dengan penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay* yaitu:

1. Meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar khusunya pada kelas IIC SDN 1 Munjuljaya, Purwakarta. Hasil yang didapatkan mengenai keterampilan membaca permulaan siswa meningkat setelah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan model kontekstual berbantuan media *Educaplay*.
2. Terdapat masalah pada saat pelaksanaan tindakan pra siklus dan siklus I dimana siswa kurang fokus dan cenderung membaca suatu kata dengan cepat sehingga siswa salah menyebutkan bunyi dari kata tersebut. Ditemukan juga masalah

bahwa siswa tidak tahu bagaimana penulisan yang tepat dari suatu kata, terutama kata yang agak sulit untuk dibaca bagi siswa. Penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat membuat siswa lebih memahami konsep dari suatu pembelajaran. Penggunaan media *Educaplay* dapat membuat siswa mengetahui ejaan huruf dari suatu kata dan melatih siswa untuk dapat membaca suatu kata dengan benar. Perpaduan model dan media dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini telah berhasil mencapai ketuntasan klasikal. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay* efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar.

## 5.2 Saran

Penerapan penggunaan model pembelajaran kontekstual dengan bantuan media *Educaplay* terlihat mampu untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar. Hal ini dapat menjadi suatu ide yang dapat digunakan bagi para tenaga pendidik untuk dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Penelitian yang tertulis didalam skripsi ini diharapkan memiliki nilai dan dapat memberikan manfaat serta kemajuan untuk kualitas Pendidikan Indonesia, khususnya pada wilayah Kabupaten Purwakarta.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan motivasi untuk belajar bagi siswa karena penggunaan media permainan digital menjadi salah satu inovasi yang baru dalam dunia pendidikan. Seringkali didapatkan siswa yang merasa bosan atau terlihat jemu saat berada di dalam kelas dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang membosankan. Guru harus bisa menjadi kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Jika motivasi belajar siswa meningkat maka keterampilan yang dimiliki siswa juga akan meningkat dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Penelitian ini juga memiliki harapan dapat berguna bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil topik mengenai membaca permulaan. Penggunaan *game* dari website *Educaplay* terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan

dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.