

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

1. Kemampuan membaca permulaan siswa pada materi diri dan lingkungan sebelum diterapkannya penggunaan media sekata *card game* menunjukkan capaian awal yang masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih menghadapi hambatan dalam mengeja, menyusun suku kata, membaca kalimat sederhana, hingga memahami makna bacaan. Hal ini mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta kemampuan membaca mereka.
2. Kemampuan membaca permulaan siswa pada materi diri dan lingkungan setelah diterapkannya penggunaan media sekata *card game* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar siswa telah mampu mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Peningkatan ini tampak pada hampir seluruh indikator membaca, terutama dalam membaca kata secara utuh dan membaca kalimat sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
3. Hasil implementasi kemampuan membaca permulaan pada materi diri dan lingkungan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media sekata *card game* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa mengalami peningkatan hasil tanpa adanya penurunan maupun skor yang tetap. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media sekata *card game* memberikan pengaruh nyata dalam mengembangkan keterampilan membaca awal siswa secara menyeluruh.
4. Efektivitas penggunaan media sekata *card game* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada materi diri dan lingkungan menunjukkan adanya peningkatan yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal

ini membuktikan bahwa media sekata *card game* cukup efektif dalam mendorong peningkatan kemampuan membaca awal siswa, melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi diri dan lingkungan.

## 5.2 Saran

Sesudah proses implementasi dilakukan, peneliti menemukan beberapa peristiwa yang ditemukan selama proses penelitian. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran bagi pihak-pihak terkait dalam melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Sekata *Card Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Materi Diri dan Lingkungan pada Siswa Fase A Sekolah Dasar” diantaranya, yaitu:

### 1. Bagi Guru

Guru perlu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti sekata *card game* secara rutin selama kegiatan belajar, terutama pada saat pembahasan materi membaca permulaan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa, serta kemampuan literasi dasar. Guru juga sebaiknya mengembangkan variasi permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

### 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas, pelatihan guru, dan pengembangan perangkat ajar yang kreatif dan interaktif. Sekolah juga perlu mendorong kolaborasi antar guru pada saat merencanakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan memiliki hubungan dengan kebutuhan siswa, guna menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian ini, peneliti merekomendasikan agar penelitian serupa dilakukan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta durasi pelaksanaan yang lebih lama. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi efektivitas sekata *card game* dalam meningkatkan kemampuan literasi lainnya, seperti menulis permulaan atau memahami bacaan secara mendalam, serta mengembangkan variasi permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada fase-fase berbeda di jenjang sekolah dasar.