

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Melalui hasil temuan dan pemahasan yang telah dijabarkan, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board game* berbasis cerita memiliki dampak yang lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dilihat dari meningkatnya skor *post-test* yang dilakukan setelah penggunaan *board game* berbasis cerita tersebut dalam pembelajaran. Keterampilan membaca pemahaman ini berdasarkan taksonomi barret yaitu aspek literal, reorganisasi dan inferensial yang selaras dengan fase c pada materi mengidentifikasi ide pokok. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian dengan menyatakan bahwa penggunaan *board game* berbasis cerita efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 087 Rancabolang Kota Bandung yang dapat dibuktikan melalui perolehan gain hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Penggunaan *board game* ini menekankan siswa untuk memahami teks secara mendalam, melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, melatih kemampuan berpikir kritis, dan berinteraksi dalam suasana pembelajaran. Dengan demikian, *board game* dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Namun, secara khusus simpulan penelitian ini yaitu:

1. Ditemukan perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek literal sebelum dan sesudah penggunaan *board game* dalam pembelajaran. Penggunaan *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada aspek literal
2. Ditemukan perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek reorganisasi sebelum dan sesudah penggunaan *board game* dalam pembelajaran. Penggunaan *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada aspek reorganisasi
3. Ditemukan perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek inferensial sebelum dan sesudah penggunaan *board game* dalam pembelajaran.

Penggunaan *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada aspek inferensial

3.2. Implikasi

Peneliti membagi implikasi penelitian ini menjadi implikasi jangka pendek dan implikasi jangka panjang. Implikasi jangka pendek, penelitian ini dapat mendorong guru-guru di sekolah dasar, khususnya di kelas V, untuk mulai mengeksplorasi dan menerapkan media pembelajaran alternatif seperti *board game* berbasis cerita dalam proses pembelajaran membaca. Melalui visual, audio juga video yang diintegrasikan dalam bentuk yang menyenangkan dapat menciptakan partisipasi aktif siswa.

Implikasi jangka panjang penerapan *board game* berbasis cerita dalam pembelajaran dapat menjadi strategi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan literasi membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penggunaan *board game* ini dapat menjadi solusi cepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara bertahap pada kelima aspek menurut Taksonomi Barrett: literal, reorganisasi, inferensial, evaluatif, dan apresiatif.

Secara keseluruhan, penggunaan *board game* berbasis cerita ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu, *board game* ini juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara mandiri atau klasikal, pembelajaran langsung maupun daring. Tentu guru juga dapat merancang maupun memanfaatkan media lainnya untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman.

5.3. Rekomendasi

Board game dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran dengan mengintegrasikan materi ke dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Dalam tahap pelaksanaan tes, agar dapat mengakomodasi aspek-aspek keterampilan membaca pemahaman khususnya aspek literal, reorganisasi dan inferensial Taksonomi Thomas C. Barrett, diperlukan instrumen yang lebih banyak agar dapat benar-benar mengukur perkembangan keterampilan membaca siswa.

Penggunaan board game juga dapat diuji dalam konteks pembelajaran individu maupun kelompok, baik di sekolah dengan bimbingan guru maupun di rumah dengan pendampingan orang tua, agar diketahui efektivitasnya dalam berbagai situasi belajar. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *board game* dengan fitur yang lebih beragam. Misalnya, menambahkan variasi tantangan soal, level permainan yang berbeda sesuai kemampuan siswa, atau integrasi dengan teknologi digital sederhana seperti aplikasi pendukung.

Intervensi sebaiknya dilakukan minimal dua kali pertemuan agar dampak penggunaan board game terhadap keterampilan membaca siswa dapat terlihat lebih signifikan dan dapat dievaluasi secara lebih menyeluruh.