

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwasannya keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum menggunakan media *games* berbasis *powerpoint* memiliki permasalahan yang berbeda yakni belum bisa mengenali huruf, masih tertukar ketika melafalkan huruf ketika terdapat bentuk yang sama, salah dalam melafalkan beberapa huruf dan belum dapat menggabungkan ketika ada huruf dobel konsonan dan huruf diftong terdapat pada suatu kata. Namun ketika diterapkannya media *games* berbasis *powerpoint* keterampilan subjek dapat meningkat permasalahan subjek dapat dikurangi dengan diterapkannya media tersebut. Hal ini sudah dibuktikan dengan terdapat adanya peningkatan persentase ketercapaian peserta didik terhadap fase sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikan perlakuan yakni sebagai berikut:

1. Subjek ke-1 hasil *mean level* ketika fase *baseline-1* (A) mendapatkan skor 52 menjadi 80 ketika intervensi (B) dan 90 saat *baseline-2* (A').
2. Subjek ke-2 hasil *mean level* ketika fase *baseline-1* (A) mendapatkan skor 47 menjadi 75 ketika intervensi (B) dan 87 saat *baseline-2* (A').
3. Subjek ke-3 hasil *mean level* ketika fase *baseline-1* (A) mendapatkan skor 57 menjadi 83 ketika intervensi (B) dan 93 saat *baseline-2* (A').

Meningkatnya keterampilan membaca permulaan siswa disebabkan oleh digunakannya media *games* berbasis *powerpoint* ketika fase intervensi, sehingga berdampak baik terhadap subjek penelitian yakni dengan berkurangnya kesulitan ketika tes membaca permulaan.

Adapun penyebab siswa mengalami kesulitan ketika membaca

permulaan dikarenakan huruf yang dilihat terlihat sama atau pengucapan huruf tersebut mirip, sehingga kebingungan ketika membedakannya, kemudian sulit menggabungkan huruf konsonan dan huruf diftong dan subjek juga mengalami kesulitan ketika melafalkan bunyi yang berbeda dengan tulisan. Artinya meski terdapat kesulitan ataupun kebingungan, namun hal tersebut dapat diatasi dengan digunakannya media *games* berbasis *powerpoint* yang sesuai dengan gaya belajarnya.

## 5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini terdapat beberapa hal implikasi sebagai berikut:

1. Jika peserta didik belajar membaca permulaan dibarengi dengan media yang menarik maka dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan sertakualitas belajar yang baik.
2. Jika peserta didik memiliki keterampilan membaca permulaan yang kurang atau rendah, maka dapat berimplikasi pada rendahnya keterampilan berikutnya.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran dan rekomendasi mengenai dengan penerapan media *Games* berbasis *Powerpoint* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. Adapun sarannya sebagai berikut:

1. Bersumber dari penelitian yang sudah dilakukan, media *Games* berbasis *Powerpoint* dapat memberikat peningkatan terhadap keterampilan membaca permulaan, maka dari itu peneliti merekomendasikan media *Games* berbasis *Powerpoint* dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik.
2. Pelaksanaan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, maka dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat untuk penelit selanjutnya. Namun, tidak menutup kemungkinan untun diterapkannya media *Games* berbasis *Powerpoint* di bidang yang lain sesuai dengan kebutuhan.