

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa setelah mendapatkan pembelajaran blended learning berbantuan learning apps lebih baik dengan skor yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan pembelajaran blended learning berbantuan learning apps. Berikut kesimpulan hasil penelitian yang peneliti paparkan.

1. Terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada ketiga subjek penelitian yaitu dapat terlihat dari peningkatan skor hasil tes kemampuan dari fase *baseline* ke fase intervensi dan kembali lagi ke fase *baseline*, siswa mengalami peningkatan skor pada fase intervensi dimana pada fase ini ketiga subjek mendapatkan tretmen/perlakukan menggunakan pembelajaran blended learning berbantuan learning apps. Pada tes kemampuan awal (baseline 1) sebanyak 3 sesi peneliti mendapatkan data yang menunjukan ke tiga subjek termasuk kedalam kategori rendah dalam kemampuan membaca pemahaman subjek 1 mendapatkan skor 40, 40 dan 50. Skor kemampuan membaca pemahaman subjek 2 mendapatkan skor 30, 40 dan 50. Subjek ke 3 mendapatkan skor 40, 50 dan 50. Sementara hasil kemampuan membaca pemahaman siswa menggunakan pembelajaran blended learning berbantuan learning apps mengalami peningkatan pada fase intervensi pada 3 sesi subjek 1 memperoleh skor 80, 90 dan 90. Subjek 2 memperoleh skor 85, 90 dan 95 pada subjek 3 memperoleh skor 85, 95, dan 95. Setelah melakukan fase intervensi peneliti melakukan fase *baseline* kembali untuk melihat seberapa efektifnya pembelajaran blended learning berbantuan learning apps pada fase *baseline* 2 terdapat 3 sesi, subjek 1 memperoleh skor 70, 60 dan 60. Subjek 2 memperoleh skor 70, 60 dan 65. Subjek 3 memperoleh skor 60, 65 dan 65. Dari ke 3 fase tersebut terlihat bahwa penggunaan pembelajaran blended learning berbantuan learning apps efektif digunakan di sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Penggunaan pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa yang dilakukan pada 3 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Purwakarta. Pengaruh pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* didukung dengan data persentase overlap dalam analisis antar kondisi A/B dan B/A sebesar 0% yang berarti semakin kecil persentase overlap menunjukkan semakin berpengaruh terhadap target behavior dan efektif digunakan dalam pembelajaran yang lainnya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan peneliti dapat diketahui secara umum pencapaian dan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa yang mendapatkan pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* lebih baik dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps*. Dengan itu maka dikemukakan implikasi yang dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Jika pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* diterapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, sehingga siswa ketiga membaca teks yang panjang tidak jenuh dan lebih menyenangkan.
2. Jika pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* diterapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam kehidupan belajar mengajar baik untuk kelas tinggi maupun kelas rendah, sehingga memudahkan guru yang dapat dijadikan media pembelajaran dan tidak membuat siswa bosan.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang peneliti dapat sampaikan setelah proses penelitian yaitu, pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa Sekolah Dasar, utamanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki materi dengan teks yang banyak dan anak suka males dalam membaca. Dengan adanya pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* dapat membantu siswa memahami isi bacaan dari sebuah

teks dan siswa mampu untuk mengerjakan soal yang diberikan karena soal berupa game dan pilihan lainnya dalam aplikasi *learning apps* yang disediakan guru. Guru yang akan menggunakan pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning apps* harus memahami teknologi karena *learning apps* berhubungan dengan kecanggihan teknologi yang dapat digunakan untuk belajar, jika sudah memahaminya akan lebih mudah dan pembelajaran berjalan efektif