

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisa data, maka disimpulkan bahwa secara umum “penggunaan media *game* edukasi Suka-Suka efektif dalam meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat siswa Sekolah Dasar dibandingkan dengan media buku”. Efektivitas tersebut, dapat dilihat dari skor *Posttest* yang menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari *Pretest*, serta perbandingan nilai *Gain* dan *N-gain* kelas Eksperimen (kelas yang menggunakan media *game* edukasi Suka-Suka) dan kelas Kontrol (kelas yang tidak menggunakan media *game* edukasi Suka-Suka).

Sedangkan dilihat dari peningkatan skor siswa dari *Pretest* ke *Posttest* (*Gain*), secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan siswa Sekolah Dasar yang signifikan dalam menyusun kata setelah menggunakan media *game* edukasi “Suka-Suka” jika dibandingkan dengan menggunakan buku.

Kemudian dilihat dari peningkatan skor siswa dari *Pretest* ke *Posttest* (*Gain*), secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan siswa Sekolah Dasar yang signifikan dalam menyusun kalimat setelah menggunakan media *game* edukasi “Suka-Suka” jika dibandingkan dengan menggunakan buku.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa SD Negeri Girimekar 3 Kecamatan Cilengkrang dalam menyusun kata dan kalimat mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa media *game* edukasi Susun Kata-Susun Kalimat (Suka-Suka). Media *game* edukasi Suka-Suka yang digunakan merupakan multimedia interaktif yang mempunyai unsur teks, warna, gambar/ilustrasi, audio, dan interaksi dengan siswa. Menjadikan media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat siswa.

Hasil penelitian ini adalah dasar masukan dan saran untuk guru agar menggunakan media pembelajaran yang berbeda selain buku dalam pembelajaran membaca, khususnya menyusun kata dan kalimat, dimana salah satunya adalah media *game* edukasi. Adanya media *game* edukasi dapat membuat guru meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat siswa dengan efektif dan efisien, karena media *game* dapat memberikan berbagai stimulus kepada siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti untuk beberapa pihak terkait. Rekomendasi dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Rekomendasi bagi kepala sekolah supaya dapat memberikan dorongan atau motivasi terhadap guru untuk dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran, khususnya *game* edukasi. Karena *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi dan daya serap siswa.

2. Bagi Guru

Rekomendasi bagi guru adalah guru dapat menggunakan *game* Susun Kata – Susun Kalimat untuk pembelajaran dalam melatih keterampilan membaca siswa, khususnya dalam menyusun kata dan kalimat. Karena media *game* edukasi Suka-Suka sudah terbukti melalui penelitian dapat meningkatkan keterampilan siswa. Guru dapat mengeksplorasi model, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan *game* Suka-Suka.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media *game* edukasi sebagai media pembelajaran mandiri untuk melatih keterampilannya dalam menyusun kata dan kalimat. Siswa hanya perlu menyiapkan *gadget* dan kuota internet untuk mengaksesnya, dimanapun dan kapanpun.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian serupa, sebaiknya melakukan riset lebih mendalam sebelumnya mengenai keterampilan

membaca awal siswa. Bukan hanya terkait apakah siswa sudah lancar membaca atau belum, tetapi juga terkait pemahaman siswa terhadap makna beberapa kata. Serta diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *game* edukasi yang memiliki fitur yang mumpuni dalam meningkatkan keterampilan membaca, khususnya aspek kalimat, seperti dengan memperkaya jenis bacaan dan bentuk kalimat.