

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan pada penelitian di sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dilihat dari hasil analisis berdasarkan sudut pandang aktivitas pembelajaran, aktivitas kajian semantik melalui permainan ular tangga berjalan dengan baik serta efektif dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa.
2. Dalam proses implementasi kajian semantik melalui media permainan ular tangga dapat ditemukan berbagai hasil dan jawaban siswa dengan jawaban yang paling banyak jatuh kepada makna kognitif. Kemudian Sebagian siswa ada yang termasuk ke dalam kategori makna referensial dengan cukup banyak. Kemudian untuk makna konseptual hanya sisanya sekitar beberapa siswa yang menjawab karena indikator nya yang paling mendekati hanya dari beberapa siswa itu saja. Dapat dijelaskan bahwa sudah terlihat jelas kemampuan siswa dalam menangkap makna berbeda-beda, ada yang menangkap makna secara referensial, konseptual, dan kognitif. Tetapi, untuk makna literal itu sendiri tidak ada karena sama sekali tidak ada yang mendekati indikator disebabkan dari makna literal sendiri mengacu pada kamus.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk itu, perlu disampaikan implikasi serta rekomendasi bagi seluruh pihak yang telah terlibat dalam permasalahan yang diangkat oleh penulis. Pihak yang terlibat terutama pihak-pihak yang berkaitan dalam dunia Pendidikan. Berikut disajikan implikasi dan rekomendasi penelitian ini.

1.2.1. Implikasi

Berikut seperti inilah implikasi dari penelitian ini yang akan disampaikan, yaitu:

1. Penelitian ini dapat membantu memperlihatkan apakah resepsi kajian semantik melalui permainan ular tangga sebagai alternatif media pembelajaran siswa kelas II akan berjalan dengan efektif dan lebih efisiensi waktu, serta dapat menumbuhkan minat belajar dan antusiasme yang tinggi pada siswa.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa kelas II sekolah dasar.

1.2.2. Rekomendasi

Berikut ini rekomendasi penelitian berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan:

1. Dilakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai media pembelajaran terutama yang ingin menggunakan media permainan sebagai alternatif pembelajaran.
2. Hasil akhir penelitian yang lebih spesifik mengarah kepada satu atau dua arti sehingga apa yang diteliti itu jelas.

Permainan sederhana yang digunakan dapat lebih bervariasi agar minat belajar dan antusiasme siswa meningkat. Selain itu, direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya menggunakan desain penelitian yang lain, misalnya berupa penelitian D&D (*Design and Development*). Dengan demikian, permainan sederhana dapat menjadi media pembelajaran yang dapat dikembangkan sesuai minat belajar anak.