

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Simpulan pada penelitian ini berdasarkan temuan, hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV yang telah dilakukan menggunakan uji statistika dengan bantuan aplikasi *software SPSS versi 26.0 for windows (Statistical Product and Service Solution)*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- a. Penerapan media permainan ular tangga pada proses pembelajaran membaca permulaan siswa di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dilakukan tiga tahap. Tahap pertama, proses pemberian *flash card* huruf abjad. Tahap kedua, proses permainan ular tangga melempar dadu sesuai urutan yang telah ditentukan sebelumnya, lalu siswa melompat pada setiap kotak yang berada pada media ular tangga tersebut dan membaca tulisan yang berada dikotak tersebut. Tahap ketiga, setelah melompat pada kotak ular tangga guru memberikan kartu bacaan berwarna kuning atau biru sesuai urutan nomor yang siswa injak dan siswa membacanya dengan lantang. Ketiga tahap tersebut berfokus untuk mengasah kemampuan membaca siswa khususnya dalam empat aspek penilaian yang telah ditentukan oleh peneliti. Pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kemampuan membaca permulaan siswa serta meningkatkan minat belajar karena selama proses pembelajaran menjadi belajar sambil bermain.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas eksperimen. Hal tersebut dilihat dari hasil hipotesis pertama mengenai uji perbedaan rata-rata menggunakan uji *Mann Whitney* dengan hasil signifikansi sebesar $0,002 \leq 0,05$ artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media permainan ular tangga tersebut.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil *pretest* sebesar 6,70 dan *posttest* sebesar 9,30 yang mempunyai nilai selisih sebesar 2,60 atau dari hasil rata-rata sebelumnya dan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan) pada proses pembelajaran. Adanya perubahan setelah menggunakan media permainan ular tangga kemampuan membaca permulaan siswa menjadi meningkat dari keempat aspek penilaian tersebut. Pada proses pembelajaran siswa berantusias dan memiliki semangat yang tinggi karena pembelajaran lebih menarik yaitu belajar sambil bermain. Selain itu, keterampilan membaca permulaan siswa lambat laun semakin terasah sehingga penggunaan media permainan ular tangga ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

- c. Terdapat perbedaan yang signifikansi keterampilan membaca permulaan siswa antara yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dengan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Perbedaan tersebut dilihat dari nilai rata-rata hasil *posttest* di kelas eksperimen sebesar 9,30 lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 7,90 dengan selisih rata-rata nilai sebesar 1,4. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil uji analisis statistika, diagram presentase dan tabel presentase *posttest* dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan media *flash card*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh pada kemampuan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD. Proses pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media permainan ular tangga menjadi menyenangkan dan menambah pengalaman belajar yang baru karena siswa belajar sambil bermain. Tak hanya itu, media permainan ular tangga berimplikasi terhadap perkembangan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD lambat laun terasah dan lebih meningkat

dari sebelumnya kesulitan hingga akhirnya mampu untuk membaca bacaan yang disajikan pada permainan ular tangga. Hal tersebut, dilihat dari keempat aspek penilaian seperti mengenal bentuk huruf, mengenal unsur-unsur linguistik, mengenal hubungan pola ejaan dan bunyi, dan kecepatan membaca yang sedikit demi sedikit mendapat perubahan yang meningkat pada saat siswa membaca huruf dan kata yang disajikan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat rekomendasi yaitu :

- a. Bagi guru, media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD. Di samping itu, media ular tangga membaca dapat menjadi pendamping dari media *flash card* sehingga jika digabungkan kedua media tersebut dapat memaksimalkan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Selain itu, media permainan ular tangga dapat disediakan lebih dari satu media untuk meminimalisir waktu yang terbuang karena siswa bergiliran menunggu media digunakan pada saat proses pembelajaran.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, media permainan ular tangga khususnya membaca dapat dikembangkan kembali sekreatif mungkin dengan huruf dan kata yang lebih variatif sehingga keterampilan membaca permulaan siswa lebih meningkat dan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga siswa dengan mudah dapat melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu membaca pemahaman.

