

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis pada data penelitian ini diperoleh bahwa:

1. Terdapat pengaruh metode *learning by playing* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelas I terbukti dari analisis data t_{hitung} sebesar -15.159 dengan taraf nilai signifikan $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_a ditolak dan H_o diterima pada taraf kepercayaan 0.95 hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan antara rata-rata skor hasil belajar pretest dengan rata-rata skor hasil belajar posttest.
2. Dari hasil perhitungan N-Gain Ternormalisasi menunjukkan bahwa nilai presentase N-Gain adalah 68% termasuk kedalam kategori cukup efektif dengan presentase berada diangka 56-75 % dan skor N-Gain sebesar 0,6810 dimana nilai tersebut berada pada kategori nilai $0,3 < g < 0,7$ dengan kategori sedang, hal ini menunjukkan adanya pengaruh dan keefektifan metode bermain (*learning by playing*) terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelas rendah.

B. Kelemahan Penelitian

Sampel penelitian ini hanya dilakukan pada satu institusi pendidikan di SDN 1 Cihangasa di Kecamatan Cikakak Kabupaten Sukabumi. Sehingga hasil yang didapat mungkin akan menimbulkan perbedaan apabila dilakukan pada jenis organisasi yang berbeda seperti pada perusahaan atau organisasi sektor publik lainnya. Penelitian ini juga yaitu memakan waktu yang cukup lama karena memerlukan pengumpulan data dan pengolahan data serta perbandingan dengan teori-teori yang dapat memperkuat temuan sangatlah terbatas.

C. Saran

Adapun saran yang mudah mudahan dapat dilaksanakan oleh beberapa pihak diantara lain :

1. Disarankan proses pembelajaran menggunakan metode yang menyenangkan dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran terutama yang berkaitan dengan perbaikan meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mengembangkan minat dan kemampuan siswa kelas rendah dalam keterampilan membaca.
2. Disarankan untuk pendidik diharapkan dapat memilih pendekatan yang tepat serta strategi yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, agar materi yang diajarkan dapat diingat lebih lama dan diaplikasikan didalam lingkungannya. Maka pendidik tidak boleh berhenti berinovasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti hasil dari penelitian ini mudah-mudahan dapat mendorong semangat penulis untuk terus berkarya, serta dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan berfikir kritis guna melatih kemampuan dan menganalisis masalah-masalah pendidikan dan sebagai acuan bagi penulis untuk nantinya sebelum terjun dan mengajar di dunia pendidikan, selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk dikembangkan dan dilanjutkan oleh peneliti lain dengan bahasan yang lebih dalam dan lebih luas.