

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca siswa kelas I SD Kesugihan 01 sebelum diterapkan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor *pretest* sebesar 53,90. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana.
2. Kemampuan membaca siswa kelas I SD Kesugihan 01 setelah diterapkan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor *posttest* mencapai 93,37. Siswa menjadi lebih mampu mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana dengan lebih lancar dan tepat. Peningkatan nilai *posttest* pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* susun huruf berbantuan media Qreatif memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Meskipun penggunaan soal yang sama pada *pretest* dan *posttest* berpotensi menimbulkan *testing effect*, pengaruh tersebut diupayakan diminimalkan melalui pemberian perlakuan berupa pembelajaran yang terstruktur menggunakan *game* susun huruf berbantuan media

Qreatif sebelum pelaksanaan posttest. Selama proses pembelajaran, siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan interaktif dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, kata, dan kalimat sederhana, sehingga peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh familiaritas terhadap soal, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa lebih mencerminkan efektivitas penggunaan game susun huruf berbantuan media Qreatif sebagai media pembelajaran.

3. Penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Kesugihan 01. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui nilai N-gain sebesar 0,8309 (83,09%) yang termasuk kategori tinggi, serta hasil uji *t* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah penerapan game susun huruf berbantuan media Qreatif. Secara metodologis, kesimpulan tersebut didasarkan pada perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan setelah perlakuan diberikan. Meskipun penelitian ini belum dapat menyatakan bahwa media Qreatif merupakan satu-satunya penyebab peningkatan kemampuan membaca, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan game susun huruf berbantuan media Qreatif berkontribusi secara

positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa sesuai dengan ruang lingkup dan desain penelitian yang digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru kelas I disarankan untuk menggunakan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif secara rutin sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan. Media ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Guru juga diharapkan menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan masing-masing siswa agar hasil belajar lebih optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca, khususnya ketika menggunakan media permainan seperti *game* susun huruf. Latihan menyusun huruf secara berulang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana dengan lebih lancar.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan permainan edukatif, salah satunya melalui penyediaan fasilitas pendukung serta pelatihan bagi guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain yang lebih kuat, misalnya *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol yang seimbang, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan *game* susun huruf dengan fitur yang lebih beragam atau menguji efektivitasnya pada jenjang kelas yang berbeda.