

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan, yaitu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan metode *gamification* di kelas 2E SDN 205/IV Jambi dengan cara meningkatkan minat belajar dengan menggunakan permainan Bersama kelompok maupun individu. Membuat peserta didik merasa tertantang dan ingin mendapatkan sesuatu hasil yang baik dari permainan. Dengan begitu, mampu meningkatkan rasa ingin membaca dan ingin mendapatkan sesuatu dan peserta didik yakni mampu meningkatkan indikator: semangat antusias belajar peserta didik, interaksi peserta didik dengan guru, kerjasama kelompok, belajar mandiri, kegiatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah, partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil diskusi. Peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap dari siklus I hingga siklus II, dengan menerapkan sintaks model pembelajaran berbasis masalah yaitu: orientasi peserta didik pada suatu masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan, mengembangkan menyajikan masalah, menganalisis dan evaluasi masalah.

Perolehan skor siklus I pada kemampuan membaca peserta didik yaitu 69%, meningkat hingga 10% dari pra tindakan. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga hasil nilai dan poin didapatkan secara Bersama-sama. Walaupun demikian guru sebagai fasilitator terus memberi kesempatan kepada setiap peserta didik yang kesulitan membaca, sehingga mempengaruhi teman kelompoknya untuk membantu teman kelompoknya. Pada

siklus I ada 2 kali pertemuan. Pada pertemuan I peserta didik masih ada yang mendapatkan nilai D tetapi tidak ada yang mendapatkan E. Dan di pertemuan II, seluruh peserta didik mendapatkan nilai cukup. Pada siklus II peserta didik yang mendapatkan nilai D sudah tidak ada dan semua mendapatkan nilai baik. Di siklus II seluruh peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri dan setiap satu meja mendapatkan tugas yang berbeda. Sehingga hasil peserta didik didapatkan secara mandiri.

Perolehan di siklus II ini sudah mencapai taraf keberhasilan penelitian yang diharapkan yaitu 80%. Jadi pelaksanaan tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *gamification* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan cara belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Pembelajaran yang efektif yang dimulai dari semangat antusias belajar peserta didik, interaksi peserta didik dengan guru, kerjasama kelompok, belajar mandiri, kegiatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah, dan partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil diskusi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian jika metode *gamification* dapat meningkatkan cara belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik yang efektif di dalam proses pembelajaran, maka peneliti menyampaikan implikasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan informasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif pada proses pembelajaran dengan menerapkan permainan. Bagi guru

Mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik dengan menganalisisnya adalah hal yang penting harus diperhatikan oleh guru karena guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan pemahaman peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *gamification* membantu guru untuk meningkatkan cara belajar yang efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik salah satunya membaca.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam menerapkan metode *gamification* sebaiknya guru memberikan permainan yang mudah, kreatif dan menantang.
2. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang jarang aktif dengan menunjuknya untuk maju terlebih dahulu mempresentasikan hasil penyelesaian masalah sehingga akan melatih keberaniannya.
3. Hendaknya dalam proses pembelajaran, guru juga memperhatikan kemampuan pada pemahaman peserta didik akan permainan, karena dengankemampuan pemahaman siswa yang baik akan dapat meningkatkan prestasibelajar peserta didik.
4. Guru sebaiknya mengajar dengan santai dan tidak terlalu formal pada saat mengajar dan lebih dekat lagi dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran agar peserta didik jadi lebih berani dan tidak takut kepada guru untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat.