

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu.

1. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum menerapkan media *game* belajar *digital* adalah 56.29 dengan presentase nilai siswa kategori sangat rendah setelah pemberian *pretest* adalah 51.80% dan presentase nilai siswa kategori tinggi setelah pemberian *pretest* 16.10%.
2. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata setelah menerapkan media *game* belajar *digital* adalah 72.58 dengan presentase nilai siswa kategori sangat rendah setelah pemberian *posttest* adalah 19.30% dan presentase nilai siswa kategori sangat tinggi setelah pemberian *posttest* 25.80%.
3. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji *paired t-test* yang menunjukkan bahwa. $(0.000) < 0.05$. Dengan kata lain H_0 ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *game* belajar *digital* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

B. Saran

1. Bagi guru

Pada proses pembelajaran guru menggunakan alternative media pembelajaran lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media *game* belajar *digital* terbukti dapat menumbuhkan semangat, minat dan keaktifan siswa dalam belajar sehingga guru dapat menggunakan media *game* belajar *digital* dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang media *game* belajar *digital*. Selain itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dan tidak hanya terbatas pada penggunaan media *game* belajar *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, namun pada mata pelajaran lainnya.