

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media permainan kartu kata bergambar (*picture word cards*) untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas II SD Negeri 57 Banda Aceh, dapat diambil kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan kartu kata bergambar Bergambar (*Picture Word Cards*) terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas II SD Negeri 57 Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas yang menunjukkan data *pretest* (sig. 0,094) dan *posttest* (sig. 0,544) berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7318 termasuk kategori tinggi dengan persentase peningkatan 73,18% yang berada pada kategori cukup efektif. Hasil ini diperkuat dengan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penerapan media permainan kartu kata bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya pada kemampuan menyusun kalimat dan penggunaan kata konjungsi dengan lebih tepat.
2. Media kartu kata bergambar memperoleh respon positif dari siswa, yang menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan media tersebut dengan

meningkatnya keterampilan menulis siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan penilaian dalam kategori “Baik Sekali” dan “Sangat Baik”. Kondisi ini membuktikan bahwa media permainan kartu kata bergambar tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, motivasi, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis. Dengan demikian, media ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang disebutkan di atas, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, media permainan kartu kata bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis, karena terbukti efektif sekaligus menyenangkan bagi siswa. Guru diharapkan mampu mengembangkan variasi penggunaan media ini agar siswa semakin termotivasi dalam menulis.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian ini lebih lanjut dengan penerapan media permainan kartu kata bergambar agar dapat menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam penelitian dan menjadi perbandingan dengan hasil penelitian ini.