

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis beserta ulasan mengenai pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Fun Card Puzzle yaitu:

Terdapat perbedaan antara kemampuan membaca siswa berbantuan dengan model CIRC berbantuan komik di SD Wirogomo 01 dibuktikan dengan, $\text{sig. (2-tailed)} = 0.005$ adalah nilai sig. (2-tailed) . Jadi nilai $\text{sig} = 0,05$ ($0,037 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a disetujui. Guru mengajar dengan metode CIRC berbantuan komik siswa lebih suka dalam hal ketertarikan pada gambar dan siswa akan membaca alur cerita komik kemudian dapat lebih mudah dalam hal membaca pemahaman.

Terdapat pengaruh antara model CIRC berbantuan komik terhadap membaca pemahaman siswa kelas III SD Wirogomo 01 dibuktikan dengan angka konstan dari *unstandardized coefficients* sebesar 7,232, angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika ada media komik (x) maka nilai konsisten membaca pemahaman (y) sebesar 7,232. Angka koefisien regresi sebesar 0,385. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% media komik (x), maka membaca pemahaman (y) akan meningkat sebesar 0,385. Pada tabel diatas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti.

5.2. Saran

Penulis penelitian mengusulkan saran sebagai berikut berdasarkan uraian diatas:

Guru dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan memberikan beberapa buku bacaan berupa gambar yang menarik untuk dibaca oleh siswa, tidak hanya menggunakan buku bacaan dari pemerintah.

Peneliti dapat menggunakan informasi ini untuk memperbaiki model dan media pembelajaran dalam upaya menarik minat siswa yang lebih besar.