

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini pada akhirnya mendapat kesimpulan sesuai dengan deskripsi data penelitian dan berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan serta mengacu pada rumusan permasalahan, yang kesimpulannya terangkum sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran game *Quizizz* siswa kelas X SMA Negeri 4 Sintang Tahun pelajaran 2023/2024 tergolong sangat kuat dengan presentase sebesar 96,748%.
2. Kemampuan membaca cepat siswa di kelas X SMA Negeri 4 Sintang Tahun pelajaran 2023/2024 tergolong tinggi dengan nilai rata-rata KEM sebesar 56,43 kpm merupakan kecepatan tinggi (efekif) karena di atas 350 kpm.
3. Terdapat hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran game *Quizizz* dengan kemampuan membaca cepat siswa kelas X SMA Negeri 4 Sintang Tahun pelajaran 2023/2024 dengan nilai  $r_{xy} = 0,250$  dan memiliki kriteria kategori hubungan rendah karena berada pada interval koefisien korelasi 0,20-0,339. Kemudian berdasarkan uji t diperoleh nilai t hitung 3,723 lebih besar dibandingkan t tabel 1,97 yang berarti bahwa koefisien korelasinya

signifikan yang berarti penting, sehingga sifat signifikan ini dapat diartikan memiliki sifat yang positif.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan bahwa game quizizz mendapat presentase sebesar 96,748% tergolong sangat kuat karena berada pada interpretasi 81%-100%. Kemudian kemampuan membaca cepat memiliki nilai rata-rata 56,43 kpm merupakan kecepatan tinggi (efektif) karena di atas 350 kpm. Sehingga kedua variabel tersebut memiliki tingkat nilai rata-rata yang baik. Namun pada saat ingin melihat hubungan kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus korelasi product moment nilai yang di dapatkan sebesar 0,250 yang artinya memiliki hubungan yang lemah, yang berarti media pembelajaran ini tidak di sarankan di gunakan untuk melihat kemampuan membaca cepat siswa di kelas dengan menggunakan materi teks biografi.

## B. Saran

Adapun saran di dalam penelitian ini yaitu :

1. Siswa meningkatkan kemampuan membaca cepat tidak hanya di sekolah saja tetapi juga di rumah.
2. Sebelum pembelajaran di mulai, siswa di berikan waktu untuk literasi membaca agar menambah wawasan dan pengetahuan siswa di kelas. Tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja namun pada pembelajaran lain juga bisa diterapkan.

3. Sebaiknya Guru/siswa dan orang tua Siswa saling bekerja sama untuk terus mempertahankan media pembelajaran berbasis game agar meningkatkan minat siswa di dalam belajar.
4. Dalam mengajar, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat menarik minat baca siswa di sekolah.