

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan seperti dideskripsikan pada bab IV, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan permainan bahasa pada dasarnya sistematikanya sama dengan RPP yang disusun oleh guru namun, dalam merencanakan perencanaan pembelajaran membaca melalui permainan bahasa dengan tema peristiwa yang memadukan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki karakter khusus yakni:
 - a. Dalam pembelajaran lebih menekankan kepada latihan membaca yang dilakukan oleh siswa melalui permainan dengan langkah-langkah guru terlebih dahulu mendemonstrasikan cara-cara melakukan permainan, guru menjelaskan peraturan dalam permainan, guru membimbing dan memberikan arahan dalam permainan supaya pembelajaran menjadi menyenangkan.
 - b. Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan bahasa direncanakan dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu huruf, gambar dan kain flanel.
2. Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan melalui permainan bahasa didasarkan pada RPP yang telah disusun. Peranan guru selama pembelajaran adalah sebagai fasilitator yaitu membantu dan mengarahkan siswa dalam belajar, terutama melatih siswa dalam membaca melalui permainan bahasa melengkapi kata, kalimat dan paragraf dengan menggunakan kartu huruf, gambar anggota keluarga dan kain flanel. Aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan bahasa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti permainan bahasa melengkapi kata, kalimat dan paragraf dengan bantuan gambar anggota keluarga.
 - b. Penggunaan permainan dapat mendorong siswa melakukan interaksi sosial secara positif. Aktivitas sosial yang muncul adalah kerjasama, interaksi antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa.
3. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada setiap siklus pembelajaran, diketahui bahwa hasil kemampuan siswa dalam membaca permulaan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Terlihat dari data awal atau sebelum dilaksanakannya tindakan siklus I, II, dan III kemampuan siswa yang sudah lancar membaca hanya sebanyak 12 siswa (40%), kurang lancar dalam membaca sebanyak 8 siswa (26,66%) dan kurang lancar dalam membaca sebanyak 10 siswa (33,33). Setelah dilaksanakannya tindakan siklus I, II, dan III kemampuan siswa yang sudah lancar membaca meningkat menjadi 28 siswa (93,33%) siswa yang kurang lancar dalam membaca menjadi 2 siswa (6,66%) dan siswa yang tidak lancar dalam membaca menjadi 0 siswa (0%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pembelajaran membaca permulaan melalui permainan bahasa.

B. Saran

Hasil penelitian ini memberikan hal yang positif terhadap peningkatan pembelajaran kemampuan membaca permulaan baik dari segi proses, motivasi, interaksi kerjasama dan prestasi (hasil) belajar siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mencoba memberikan saran dan mudah-mudahan bermanfaat bagi pihak yang terkait yaitu :

1. Bagi Guru

Guru dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas permainan ke dalam aktivitas belajar siswa. Dalam aktivitas permainan tersebut guru diharapkan dapat mengimplementasikan atau menguasai cara menerapkan teknik permainan dengan baik dan memberikan arahan peraturan permainan secara jelas supaya pembelajaran dapat menyenangkan dan berjalan secara lancar.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Agar pembelajaran dapat menarik dan menyenangkan, kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi atau menyediakan prasarana media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran.