

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Pertama, kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini berlangsung di Sekolah Dasar se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung dibagi menjadi tiga yaitu : (1) berdasarkan pendapat siswa mayoritas siswa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi jika metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional berdampak terhadap antusias belajar siswa yang masih rendah dan siswa masih memandang bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang tidak mudah dipelajari. Akan tetapi siswa lebih senang jika guru di dalam pembelajaran menggunakan media elektronik dan bermain drama. (2) berdasarkan kualifikasi dan kemampuan guru Bahasa Indonesia saat ini, mayoritas (66,7%) guru sudah bergelar Sarjana (S-1) dan masih ada (33,3%) yang bergelar Diploma (D-II) akan tetapi kedua guru tersebut sedang mengikuti kuliah S-1 di berbagai perguruan tinggi di Kota Bandung. Meskipun begitu semua guru tersebut lulusan dari jurusan PGSD sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan di Sekolah Dasar. (3) Berdasarkan ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran Sekolah Dasar se-Kecamatan Cimenyan masih jauh dari standar ideal, hal ini terbukti dari ketersediaan lima (5) media pembelajaran yang menjadi standar minimal dalam era teknologi informasi ini masih kurang dari 50 %. Bahkan dari kekurangan media pembelajaran tersebut, mayoritas guru belum memanfaatkan media pembelajaran dikelasnya dengan berbagai alasan klasik.

Kedua, media yang penulis gunakan adalah media berbantuan komputer dalam bentuk permainan, “Kuis Jeopardy dan Kuis Siapa Dia”, media ini cocok dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD se-

Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, penggunaan media ini dibagi menjadi dua, yaitu : (1) berdasarkan dari pelaksanaan ujicoba baik terbatas maupun luas, peneliti mengembangkan desain dan langkah-langkah media pembelajaran berbantuan komputer model permainan yang cocok. Langkah pertama, guru SD memberikan materi dengan berbantuan komputer kepada seluruh siswa, langkah kedua guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan mengadakan kuis Jeopardy dan Kuis Siapa Dia pada kedua Kuis ini siswa diamati dan dinilai kemampuan berbicara dan membacanya serta didapatkan nilai kelompok. Pada langkah terakhir untuk mengukur kemampuan hasil belajar individu siswa diberikan tes objektif dengan bentuk pilihan ganda. (2) berdasarkan dari pelaksanaan ujicoba terbatas, peneliti menemukan format evaluasi yang cocok dalam pembelajaran berbantuan komputer model permainan, yaitu : pada saat kuis di laksanakan guru dan peneliti memantau dan menilai kemampuan berbicara dan membaca siswa dengan format yang tersedia. Ketika hasil penilaian kemampuan berbicara dan kemampuan membaca siswa masih rendah maka pada siklus selanjutnya guru melakukan pendekatan yang berbeda dengan memisahkan siswa yang rendah tersebut dan memberikan perlakuan secara individu (bukan kelompok seperti siklus sebelumnya) sehingga terjadinya peningkatan kemampuan kemampuan berbicara dan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan pengalaman pada uji terbatas, maka pada uji luas, metode pendekatan secara individu pada siswa yang kemampuan berbicara dan kemampuan membaca masih rendah diterapkan juga pada uji luas sehingga memudahkan dalam pembelajaran.

Ketiga, implementasi media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD di Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, dilakukan dengan tiga tahapan yaitu uji terbatas, uji luas dan uji validasi. Pada ketiga tahap tersebut dengan

menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata pascates yang semakin meningkat pada setiap siklusnya. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa berkompetisi dengan teman-temannya melalui “Kuis Jeopardy dan Kuis Siapa Dia” yang menyenangkan, dengan kata lain guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator (juri) dan membimbing siswa agar pada pelaksanaan kuis berjalan lancar.

Keempat, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa SD yang menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dengan siswa SD yang menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana hasil akhir hasil belajar siswa selama tiga pertemuan untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan lebih efektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, hal itu dapat diketahui dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sangat signifikan.

B. Rekomendasi

Pertama, bagi Program Studi Pendidikan Dasar terutama pada konsentrasi Bahasa Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi disiplin Ilmu Pendidikan Dasar khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Kedua, bagi pihak sekolah, media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dapat memudahkan dalam penjelasan materi pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan dapat dipergunakan sebagai suatu alternatif penggunaan media pembelajaran. Bagi guru, diharapkan dapat memberi kontribusi dalam mengembangkan kreatifitas, menyusun dan merancang media pembelajaran berbantuan komputer model permainan.

Ketiga, bagi peneliti lebih lanjut, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dengan melibatkan variabel lain dan pengambilan populasi dengan skala lebih besar.