

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Perencanaan tindakan yang dilakukan mengenai upaya meningkatkan kemampuan menulis narasi dengan penerapan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa yang pertama adalah, dengan penerapan pendekatan *whole language* melalui permainan bahasa senantiasa mengacu pada standar isi, standar kompetensi, indikator dan tujuan pembelajaran yang kemudian diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), media pembelajaran, sumber belajar, dan lembar kerja siswa (LKS).

Hal ini merupakan salah satu upaya perbaikan yang peneliti lakukan pada perencanaan tindakan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi dengan menerapkan pendekatan *whole language* dan juga penggunaan permainan bahasa (*scramble*) untuk membangkitkan motivasi siswa dalam menulis narasi mampu memberikan stimulus minat dan ide siswa serta membantu memperbanyak kosakata siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi.

Dalam kegiatan pelaksanaan yang dilaksanakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas IV di SDN Banyuhurip, peneliti melaksanakan tiga siklus kegiatan pembelajaran, yang setiap siklusnya baik dari siklus I sampai dengan siklus III memfokuskan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa.

Adapun Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya meliputi, kemampuan memuat judul dan tema yang sesuai dengan isi karangan, kemampuan

meyesuaikan dan meruntutkan isi karangan dengan kerangka karangan yang telah dibuat, kemampuan memadukan satu paragraf dengan paragraf yang lain, kemampuan memahami unsur-unsur pembentuk karangan dengan baik, kemampuan menggunakan alur, tokoh, latar, dan sudut pandang, juga kemampuan menggunakan diksi, ejaan dan tanda baca.

Dalam setiap kegiatan pelaksanaan di tiap siklusnya, pada siklus I guru menggunakan metode permainan bahasa (*scramble*) kalimat dengan bantuan media gambar yang nantinya *scramble* kalimat tersebut disusun menjadi sebuah kerangka karangan dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah karangan, sedangkan pada tahap pelaksanaan siklus II, siswa diberikan metode permainan bahasa yaitu *scramble* kata, sehingga pada kegiatan pembelajarannya siswa menyusun kata-kata kedalam sebuah kalimat yang nantinya dapat dikembangkan menjadi sebuah karangan, dan pada kegiatan pelaksanaan siklus ke III, dalam kegiatan pembelajaran siswa menggunakan metode *scramble* kalimat dan media gambar, yang nantinya dapat siswa urutkan kemudian siswa kembangkan menjadi karangan. Penggunaan permainan bahasa (*scramble*) dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan sebuah inovasi baru yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi, hal ini dikarenakan dengan menggunakan metode permainan bahasa, secara langsung siswa belajar dengan baik tetapi dengan cara menggembarakan sehingga siswa tidak merasa bosan ataupun terbebani. Hal tersebut dikarenakan metode permainan bahasa yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yang berupaya meningkatkan kemampuan menulis narasi ini siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya sehingga kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa (*scramble*) dapat memacu minat siswa dalam kegiatan menulis narasi. Selain itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran pun tidak pernah luput dari penerapan pendekatan *whole language*, karena dalam kegiatan pembelajaran di tiap siklusnya tidak pernah terlepas dari bimbingan guru, sehingga selain pendekatan *whole*

language merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang menyatukan keempat keterampilan berbahasa baik itu dalam kemampuan membaca, menyimak, berbicara dan menulis yang sudah diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, guru juga selalu mendampingi siswa dalam kegiatan menulis narasi, hal ini sesuai dengan salah satu komponen dalam komponen pendekatan *whole language*, yaitu *guided writing* atau menulis terbimbing. Dalam menulis terbimbing peran guru adalah sebagai fasilitator, membantu siswa menemukan apa yang ingin dituliskannya dan bagaimana menuliskannya dengan jelas, sistematis dan menarik. Guru bertindak sebagai pendorong bukan pengatur, sebagai pemberi saran bukan pemberi petunjuk. Sehingga dalam kegiatan pelaksanaan disetiap siklusnya terlihat terus mengalami peningkatan, dan bahkan nilai yang didapatkan dari hasil siklus II dan siklus III yang mampu melebihi KKM yang ada.

Hasil dari kegiatan pembelajaran menulis narasi di kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat setelah menerapkan pendekatan *whole language* melalui permainan bahasa (*scramble*) terbukti mampu meningkatkan ide, imajinasi, menambah kosakata baru, memotivasi dan memacu minat siswa dalam kegiatan menulis narasi. Hal tersebut terbukti dari hasil narasi siswa di tiap siklusnya dengan hasil rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 68,3. Pada siklus II hasil rata-rata pembelajaran menulis narasi yang didapat siswa yaitu 78,7, dan pada siklus III rata-rata yang didapat dari hasil menulis narasi pun meningkat, rata-rata yang didapat pada siklus III yaitu 84,5. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam menulis narasi sangat baik, terlihat dari tingkat keberhasilan yang diperoleh selama tiga siklus yaitu, tingkat keberhasilan yang diperoleh pada siklus I sebesar 36,7% , tingkat keberhasilan pada siklus II sebesar 70%, dan tingkat keberhasilan pada siklus III sebesar 77%. Artinya bahwa dengan menerapkan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa (*scramble*) pada kegiatan pembelajaran menulis narasi, telah mampu memacu minat siswa dan meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam kegiatan menulis narasi siswa di kelas IV SDN Banyuhurip Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

B. Rekomendasi

Mengacu pada hasil yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung, penulis akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi para pendidik maupun calon pendidik, penerapan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa mampu membantu memberikan kontribusi terhadap kemajuan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penerapan pendekatan *whole language* melalui penggunaan permainan bahasa mampu membangkitkan motivasi siswa dalam menulis narasi, meningkatkan daya imajinasi, mampu memberikan stimulus, mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran menulis narasi, memudahkan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan siswa, memudahkan siswa dalam mencari kata yang akan dituangkan kedalam bentuk tulisan narasi, dan membantu memperbanyak kosakata siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi. Selain itu, dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa serta meningkatkan kemampuan berbahasa lainnya (menyimak, berbicara, dan membaca) dengan baik dalam pembelajaran secara seimbang, sehingga tidak hanya meningkatkan satu kemampuan berbahasa saja walaupun dalam penelitian ini lebih memusatkan pada peningkatan kemampuan menulis narasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya, melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan *whole language* dengan penggunaan permainan bahasa, mampu menggunakan pendekatan, teknik, metode, serta media yang lebih variatif. Selain itu diharapkan mampu menggunakan waktu yang lebih luas agar hasil penelitian lebih maksimal dan menggunakan jenis penelitian yang lebih mendalam dan dalam lingkup yang lebih luas sehingga para guru lebih mengenal berbagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.



Tiara Kurnia, 2013

Penerapan Pendekatan Whole Language Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Melalui
Penggunaan Permainan Bahasa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu