

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dalam materi menemukan gagasan utama melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) diperoleh kesimpulan bahwa pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

1. Perencanaan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru yakni merancang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW. Hal lain yang harus dipersiapkan yakni teks yang digunakan ketika proses belajar dan evaluasi, LKS kelompok ahli (papan *word*), lembar individu untuk tugas siswa menuliskan hasil laporan diskusi dengan kelompok ahli, amplop berupa topik permasalahan yang akan didiskusikan oleh kelompok ahli (potongan-potongan kalimat yang harus siswa susun nantinya), LKS kelompok asal (papan *bingo*), dua kotak yang berisi kuis untuk siswa jawab di kelompok asal, penghargaan, dan stiker bintang untuk setiap siswa. Adapun hasil persentase terkait kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran, yakni pada siklus I telah mencapai 91,67% dengan interpretasi baik sekali akan tetapi belum mencapai target, pada siklus II telah mencapai 94,44% dengan interpretasi baik sekali akan tetapi belum mencapai target juga, dan pada siklus III telah mencapai 100% dengan interpretasi baik sekali. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran selama penelitian dihentikan pada siklus III karena sudah mencapai target yang telah ditentukan yakni 100%.
2. Peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh interpretasi baik sekali. Pada siklus I, jumlah siswa yang

mendapatkan interpretasi baik sekali ada 3 siswa atau sebanyak 18,75%. Pada siklus II, jumlah siswa yang mendapatkan interpretasi baik sekali ada 8 siswa atau sebanyak 50%. Pada siklus III, jumlah siswa yang mendapatkan interpretasi menjadi 14 siswa atau 87,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa telah melebihi target yang ditentukan pada siklus III.

3. Peningkatan kinerja guru ketika pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Terjadi perubahan pada setiap siklusnya sesuai dengan hasil analisis dan refleksi pada setiap siklus. Persentase yang diperoleh pada siklus I yakni 75% dengan interpretasi baik. Persentase yang diperoleh pada siklus II yakni 87,5% dengan interpretasi baik sekali. Persentase yang diperoleh pada siklus III yakni 100% dengan interpretasi baik sekali. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target yaitu 100% pada siklus III.
4. Peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Penelitian dilaksanakan tiga siklus dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang terus mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Hal tersebut terbukti ketika pengambilan data awal hanya ada 3 siswa atau 20% yang dikatakan tuntas. Pada siklus I, atau 37,5% yang dikatakan tuntas. Pada siklus II, 62,5% yang dikatakan tuntas. Pada siklus III, 87,5% yang dikatakan tuntas. Adapun target hasil belajar yang telah ditentukan yaitu dengan persentase 85%. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus III karena dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan telah melebihi target yang ditentukan.

Berdasarkan penjelasan data di atas, dapat diketahui bahwa melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) telah mampu meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada materi menemukan gagasan utama dengan membaca cepat di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

B. Saran

Secara umum saran diberikan sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Gudangkopi II dalam pembelajaran menemukan gagasan utama dengan membaca cepat agar dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan juga pihak lainnya. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam perbaikan kinerja guru, keberhasilan dalam perbaikan proses dan hasil belajar siswa. Adapun saran yang dapat disampaikan setelah rangkaian dilakukan kegiatan penelitian dalam pembelajaran menemukan gagasan utama yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Siswa sebaiknya dapat bertanggung jawab dalam menaati peraturan yang dibuat oleh guru.
- b. Siswa diharapkan memiliki kepercayaan diri dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat ketika pembelajaran.
- c. Siswa hendaknya dapat bekerjasama ketika mengerjakan tugas kelompok tidak saling mengandalkan akan tetapi ikut ambil peran dalam mengerjakan tugas.

2. Bagi Guru

- a. Dalam pembelajaran penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW sebaiknya memperhatikan pengelolaan tempat duduk ketika sebelum memulai kegiatan awal pembelajaran (kegiatan pra pembelajaran).
- b. Diharapkan guru memperhatikan setiap langkah-langkah pembelajaran metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW lebih jelas agar berdampak baik pada pembelajaran yang dilakukan.

- c. Guru hendaknya memperhatikan teks yang akan digunakan dan memperhatikan karakteristik siswa yang dididiknya.
- d. Alat dan media yang digunakan dalam metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW harus disiapkan sebelumnya dengan matang. Kelengkapan alat dan media yang digunakan yaitu pemilihan teks yang akan digunakan, teks yang diberikan warna untuk kegiatan kelompok asal (kegiatan membaca dengan teknik *multicolored*), potongan kalimat yang digunakan pada kelompok ahli (kegiatan teknik *word*), dan kuis yang digunakan pada kegiatan kembalinya kelompok ahli ke kelompok asal (kegiatan teknik *bingo*).

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya memberikan dukungan seperti halnya memberikan fasilitas perpustakaan, misalnya menambah koleksi buku bacaan agar dapat menarik minat siswa dalam membaca dan dapat melatih keterampilan membaca cepat setiap siswa. Selain itu, sekolah harus mempertimbangkan tempat penyimpanan olahraga (meja tenis di kelas) sebaiknya dialihkan ke gudang agar tidak mengganggu ketika pembelajaran berlangsung.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW ini digunakan untuk memperbaiki pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang kurang baik. Oleh sebab itu, metode ini ditambahkan dengan hasil modifikasi peneliti untuk dapat mengatasi permasalahan yang sama yakni membantu siswa dalam menemukan gagasan utama dan membantu siswa dalam mengembangkan kecepatan membacanya. Penggabungan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW ini merupakan metode dan teknik yang dipilih dan dimodifikasi untuk menyelesaikan permasalahan dalam materi menemukan gagasan utama. Sebaiknya peneliti lain yang akan melakukan penelitian, dapat mengembangkan metode dan teknik pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih komunikatif supaya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa juga keterampilan berbahasa para siswa.