

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran pada keterampilan membacadalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat yaitu sebagai berikut.

Tahap perencanaan pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan tahap-tahap metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat yang dipadukan. Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus yang pada setiap siklusnya terdapat perubahan pada langkah-langkah skenario pembelajaran RPP. Perubahan tersebut berupa rencana perbaikan yang merupakan hasil analisis dan refleksi pada siklus sebelumnya. Selain itu, peneliti juga merancang dan membuat lembar kerja siswa (LKS) yang memuat latihan-latihan dalam menentukan ide pokok/ pokok masalah dan menyimpulkan dan menyiapkan teks cerita anak yang berbeda-beda pada tiap siklusnya. Hal lain yang dipersiapkan oleh peneliti yaitu menyiapkan semua instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian, seperti format penilaian kinerja guru perencanaan dan pelaksanaan, format penilaian aktivitas siswa, dan format catatan lapangan. Berdasarkan hasil penilaian pada kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran, maka diperoleh persentase kenaikan dari tiap siklusnya yaitu pada data mencapai persentase 60,41%, siklus I meningkat pesat menjadi 95,55%, siklus II 97,77%, dan siklus III berhasil mencapai presentase 100%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan rencana pembelajaran keterampilan membaca dalam

menyimpulkan isi cerita anak di Kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang.

2. Pelaksanaan pembelajaran pada keterampilan membacadalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat terangkum dalam kinerja guru dan aktivitas siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran, kinerja guru dinilai dan dievaluasi dengan menggunakan format observasi kinerja guru. Setiap siklusnya data yang terkumpul dari instrumen dianalisis dan direfleksi sehingga dapat memperbaiki hal-hal yang dianggap kurang. Pada siklus I, persentase kinerja guru yaitu 78,94% dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase yang dicapai yaitu 85,96% dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus III kinerja guru mencapai persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas.

3. Pada aktivitas siswa selama pembelajaran terangkum dalam format observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan. Aktivitas siswa pada tiap siklusnya terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria baik. Pada siklus I terdapat 11 orang siswa (52,38%) dan pada siklus II terdapat 19 orang siswa (86,36%). Sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan kembali hingga 23 orang siswa (100%). Dengan demikian, nilai aktivitas siswa telah mencapai target yang telah ditentukan yakni 86%. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan aktivitas pada saat pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas.
4. Peningkatan pada keterampilan membacadalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat.

Target penelitian ini adalah 86% populasi kelas mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan yakni 86 pada materi menyimpulkan isi cerita anak. Berdasarkan hal tersebut maka siklus tetap dilakukan sampai target berhasil dicapai dalam penelitian.

Pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu menyelesaikan permasalahan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak. Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas V A SDN Tolengas pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak yaitu pada data awal terdapat empat orang siswa (17,39%) dari 23 orang siswa yang dapat mencapai KKM, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi sembilan orang siswa (42,85%) dan pada siklus II peningkatan kembali terjadi sehingga jumlah siswa yang mampu mencapai KKM menjadi 14 orang siswa (63,64%). Namun hal tersebut belum mampu mencapai target sehingga dilakukan siklus III yang membuat jumlah siswa yang mencapai KKM semakin bertambah yakni menjadi 21 orang siswa (91,3%). Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat mampu meningkatkan ketiga aspek besar yaitu kinerja guru pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Tolengas.

B. Saran

Tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan adalah memberikan saran. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dapat belajar secara individu dan kelompok. Selain itu, siswa juga sebaiknya menyimak dan memerhatikan setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal. Jika siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, maka siswa pun akan lebih mudah dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru benar-benar memahami metode atau permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Selain itu, guru juga harus terus berinovasi dan kreatif untuk memberikan pembelajaran yang lebih baik lagi. Guru harus sering menggali ilmu pengetahuannya untuk menghadapi permasalahan yang ada di dalam kelasnya. Perihal permasalahan yang terjadi di dalam kelas, guru harus lebih peka terhadap apa yang terjadi dan menganalisis masalahnya serta menentukan solusi yang tepat untuk menyelesaikannya.

3. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya mendukung setiap guru kreatif dan hendak berinovasi dalam pembelajaran. Seyogyanya sekolah memfasilitasi guru untuk melakukan penelitian atau memperbaiki permasalahan yang ada. Selain itu, sekolah juga harus memfasilitasi siswa untuk tumbuh dan mengembangkan minat dan bakatnya di bidang pendidikan sehingga siswa menjadi pandai secara kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

Sebaiknya hasil penelitian ini dapat dipublikasikan sehingga dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan ataupun inspirasi, baik bagi calon guru, guru sekolah dasar maupun mahasiswa itu sendiri. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di sekolahnya masing-masing. Selain itu, mahasiswa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk penyelesaian tugas kuliah dan sumber belajar yang dapat memperkaya pengetahuan tentang berbagai strategi/metode/permainan pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa difasilitasi untuk mempunyai pengalaman belajar yang berbeda, misalnya tahapan pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan stabilo. Permainan Stabilo Kalimat memberikan pembelajaran mengenai langkah-langkah menentukan ide pokok/ pokok masalah. Jadi metode SQ3R dan permainan Stabilo Kalimat dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membacanya dalam menyimpulkan isi cerita anak. Untuk ke depannya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan. Peneliti juga harus melakukan apapun dalam pembelajaran dengan positif.

