

## BAB 5

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan teknik permainan kotak isu maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Pada tahapan perencanaan, peneliti mempersiapkan komponen pembelajaran dan instrumen penelitian. Komponen pembelajaran meliputi media pembelajaran, materi pembelajaran, dan lang-langkah pembelajaran. Media pembelajaran yang dipersiapkan berupa *power point* yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi. selain itu, peneliti juga mempersiapkan media yang menjadi komponen dari permainan kotak isu, yaitu kotak isu, kartu isu, dan kupon bicara. Tiap-tiap kotak dan kartu isu memiliki isu yang berbeda-beda. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui *power point* meliputi pengertian diskusi, struktur teks diskusi, syarat-syarat berjalannya diskusi, peserta diskusi, jenis-jenis pendapat dalam diskusi, dan faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara yang berkaitan dengan diskusi. Langkah-langkah pembelajaran dirancang dalam RPP, tiap-tiap RPP dibuat untuk 1 kali pertemuan. Instrumen yang dipersiapkan diantaranya adalah LKPD yang bertujuan agar siswa merumuskan pendapatnya dahulu sebelum menyampaikannya dalam diskusi. Instrumen lain yang dipersiapkan sebelum penelitian adalah lembar observasi guru dan siswa, catatan lapangan, dan jurnal harian siswa.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kotak isu berlangsung dalam 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada Kamis, 7 April 2016 bertempat di ruang kelas VIII-F dari pukul 11.00-13.00 WIB, sedangkan siklus 2 pada Kamis, 28 April 2016 dengan tempat dan jam yang sama. Pada siklus 1, pembelajaran berjalan secara kurang maksimal, karena beberapa faktor seperti guru yang kurang menjelaskan prinsip, tata acara, dan aturan main permainan kotak isu,

serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Pada siklus 2, pembelajaran berlangsung lebih baik dari siklus sebelumnya. Guru sudah lihai dalam menerangkan prinsip, tata cara, dan aturan main permainan kotak isu. Siswa sudah lebih kondusif saat berdiskusi, meskipun beberapa siswa masih curi-curi mengobrol, namun masih bisa teratasi saat guru menegur. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 2 sudah berlangsung sesuai dengan langkah-langkah yang tercermin dalam RPP.

- 3) Hasil keterampilan berbicara siswa menggunakan teknik permainan kotak isu dapat dinyatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang semakin meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, kemampuan tertinggi siswa berada pada kategori B<sup>+</sup> dengan nilai 85, sedangkan pada siklus 2 kemampuan tertinggi siswa meningkat dengan berada pada kategori A<sup>-</sup> dengan nilai 95. Kemampuan terendah siswa pada siklus 1 yaitu 42,3, dan masih berada pada kategori C<sup>-</sup>, sedangkan pada siklus 2, kemampuan terendah siswa berada pada angka 75 atau pada kategori B. Kemampuan rata-rata siswa pada siklus 1 sebesar 65,2, sedangkan pada siklus 2 sebesar 84. Keberhasilan pembelajaran dengan teknik permainan kotak isu ini bukan hanya dilihat dari keterampilan berbicara siswa saja, aspek lain seperti hasil observasi aktivitas guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang baik. Aktivitas guru mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik. Pada siklus 1 guru masih mengalami kendala dan kekurangan pada saat pelaksanaan pembelajaran, sedangkan pada siklus 2 guru sudah bisa memperbaiki kesalahan pada siklus 1 dan mampu melaksanakan seluruh tahapan kegiatan yang tertuang dalam RPP dengan hasil yang maksimal. Begitu pula dengan aktivitas siswa, pada siklus 1 siswa masih kurang percaya diri ketika mengemukakan pendapat, siswa juga masih kurang kondusif pada saat pelaksanaan diskusi. Pada siklus 2, aktivitas siswa sudah lebih baik dari siklus sebelumnya. Teknik permainan kotak isu terbukti dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicaranya, hal ini dapat dilihat dari jurnal harian yang diisi siswa. Mayoritas siswa menyatakan bawa teknik permainan kotak isu merupakan teknik pembelajaran yang

menyenangkan. Konsep permainan yang misterius menuntut siswa untuk berpikir kreatif namun tetap terarah. Kupon bicara yang harus diserahkan pada guru sebelum berpendapat juga menjadi motivasi dan semangat bagi siswa untuk terus menyalurkan pendapatnya.

## **5.2 Implikasi**

Implikasi dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Dari segi teoretis, penelitian ini menambah literatur di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara atau memahami materi secara lisan dengan menggunakan teknik permainan kotak isu.
- 2) Dari segi praktis, penelitian ini menjadi alternatif contoh dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah.
- 3) Dapat menjadi rujukan untuk kepala sekolah dalam meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, karenan untuk menunjang teknik dan media pembelajaran pembelajaran yang kreatif dan inovatif dibutuhkan fasilitas yang memadai.

## **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat bermafaat bagi dunia pendidikan dan mampu meningkatkan hasil pembelajaran. Rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan tetap menekankan pembelajaran keterampilan berbicara, meskipun pada kurikulum 2013 keterampilan ini tidak tersurat. Guru dapat menekankan pentingnya keterampilan berbicara dengan menyisipkannya pada evaluasi atau permainan yang sesuai dengan konteks materi yang sedang disampaikan. Teknik permainan kotak isu merupakan salah satu solusi bagi pembelajaran keterampilan berbicara dengan mengaitkannya pada pembelajaran struktur teks diskusi. Permainan ini merupakan permainan yang inovatif dan menyenangkan ketika diterapkan di dalam kelas. Permainan ini memerlukan keterampilan guru dalam mengatur teknis

pelaksanaannya, karena jika kurang terencana dengan baik pembelajaran tidak akan mencerminkan teknik permainan kotak isu.

- 2) Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian untuk kepentingan skripsi atau tugas apapun, peneliti menyarankan untuk menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan metode yang sangat tepat untuk memperbaiki serta meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dengan menggunakan teknik permainan kotak isu, namun pada aspek keterampilan yang berbeda, seperti menulis, menyimak, atau membaca.