

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama tiga siklus mengenai menulis pantun dengan penerapan permainan “Pantun cerdas” di kelas IV-A SDN Padasuka 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Peneliti memperoleh simpulan mengenai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada materi menulis pantun. Adapun paparan simpulannya adalah sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan pembelajaran**

Komponen rencana pembelajaran diantaranya perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar, skenario kegiatan pembelajaran, dan perencanaan mengenai penilaian. Perencanaan pembelajaran pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil kegiatan perencanaan pembelajaran menulis pantun dengan penerapan permainan “Pantun cerdas” pada siklus I dan siklus II sudah diperoleh kriteria sangat baik namun belum mencapai target. Ketercapaian target terjadi pada siklus III dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti terjadi ketercapaian target pada perencanaan pembelajaran menulis pantun dengan penerapan permainan “Pantun cerdas”.

##### **2. Pelaksanaan kinerja guru**

Pelaksanaan kinerja guru terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Langkah-langkah pada kegiatan inti pembelajaran diantaranya. a) Menjelaskan pengertian pantun, b) Membentuk kelompok, c) Pemberian LKS, d) Menjalankan program permainan pertanyaan pertama, e) Menjalankan program permainan pertanyaan kedua, f) Menjalankan program permainan pertanyaan ketiga, g) Menjalankan program permainan pertanyaan keempat, h) Menjalankan program permainan pertanyaan kelima, i) Menjalankan program permainan pertanyaan kelima, j) Menjalankan program permainan pertanyaan keenam, k) Pembagian catatan guru, l) Mempresentasikan hasil diskusi, m) Menentukan pemenang dari

permainan. Adapun hasil kinerja guru dalam tahap pelaksanaan pembelajaran memperoleh kriteria baik, pada siklus II meningkat dengan kriteria sangat baik namun belum mencapai target, dan pada siklus III kinerja guru mencapai target dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan “Pantun cerdas” dapat meningkatkan kinerja guru dalam materi membuat pantun.

### 3. Aktivitas siswa

Aspek yang diamati pada aktivitas siswa diantaranya aspek kerjasama, keaktifan, dan terampil siswa dalam menggunakan laptop saat permainan “Pantun cerdas”. Pada siklus I beberapa orang siswa sudah mampu mencapai kategori sangat baik tetapi belum mencapai target yang ditentukan, begitu pun dengan siklus II kebanyakan siswa telah mampu mencapai kategori sangat baik tetapi belum mencapai target. Pada siklus III hampir semua siswa sudah mampu mencapai kategori sangat baik dan berdasarkan hasil tersebut pencapaian target pada aktivitas siswa telah tercapai. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan “Pantun cerdas” dapat meningkatkan aktivitas siswa terutama pada tiga aspek yang diteliti yaitu kerjasama, keaktifan, dan terampil.

### 4. Hasil belajar siswa

Aspek yang dinilai pada evaluasi adalah menjelaskan pengertian pantun, menyebutkan ciri-ciri pantun, mengidentifikasi baris sampiran dan baris isi, serta membuat pantun dengan tema yang telah ditentukan. Adapun hasil belajar siswa dengan penerapan permainan “Pantun cerdas” pada materi membuat pantun mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, ini terbukti dari hasil setiap siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I dan siklus II memperoleh kriteria cukup, dan pada siklus III meningkat menjadi sangat baik sekaligus telah mampu mencapai target yang ditentukan.

## **B. Saran**

Terdapat beberapa hal yang dirasa belum optimal selama penelitian ini, di antaranya pada kegiatan apersepsi guru masih belum menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, selain itu pada tahap pemberian motivasi guru juga kurang memberikan motivasi kepada siswa. Dari kekurangan di atas, ada beberapa hal yang direkomendasikan yaitu sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Setelah dilaksanakan penelitian ini, diharapkan sekolah lebih melengkapi bagian sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran agar lebih optimal, sehingga siswa pun lebih senang saat belajar dan termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sekolah pun harus melatih dan membina guru-gurunya supaya bisa menjadi guru yang profesional dalam mengajar.

### 2. Bagi guru

Saran bagi guru ataupun calon guru yang akan mengajarkan materi pantun, penelitian ini bisa dijadikan sebagai metode guru dalam mengajar pada materi membuat pantun. Tidak hanya itu, guru pun bisa menggunakan cara dengan permainan ini pada materi lainnya selain materi membuat pantun. Cara ini bisa meningkatkan aktivitas siswa dan memotivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik. Agar pembelajaran lebih optimal, guru dapat memperbaiki PPT permainan sebaik mungkin.

### 3. Bagi peneliti lain

Diharapkan peneliti lain dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih belum tercapai pada penelitian ini. Selain itu agar lebih optimal pada pelaksanaan penelitian selanjutnya, diharapkan ditambahkan model untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran tidak hanya sekedar penerapan permainan saja. Terakhir, semoga penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti lain sebagai acuan penelitian yang dibuat.

## C. Rekomendasi

Untuk menggunakan permainan “Pantun cerdas” ini dalam meningkatkan pembelajaran menulis siswa pada materi membuat pantun, sekolah diharapkan menyediakan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran diantaranya 5 buah laptop untuk dibagikan kepada lima kelompok atau bisa disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Agar permainan lebih menarik untuk dimainkan oleh siswa, guru harus bisa membuat permainan yang lebih kreatif lagi, misalkan terdapat gambar-gambar kartun yang dapat menarik siswa untuk memainkan tetapi tidak mengganggu permainan tersebut. Dengan tersedianya laptop dan kemampuan guru untuk memanipulasi permainan, memungkinkan pembelajaran dapat berjalan dengan apa yang diharapkan.