

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Pada siklus I perencanaan kinerja guru persentasenya mencapai 81% dengan kriteria baik sekali. Pada siklus II persentasenya mencapai 96% dengan kriteria baik sekali. Kemudian pada siklus III persentasenya mencapai 100% dengan kriteria baik sekali. Hal itu menunjukkan bahwa perencanaan kinerja guru mengalami peningkatan karena adanya penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Di buktikan dengan berhasilnya Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam mengatasi permasalahan pada skenario pembelajaran.
2. Pada siklus I sampai dengan siklus III pelaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang baik dari setiap siklus. Pada siklus I persentasenya 80% dengan kriteria baik. Pada siklus II persentasenya 94% dengan kriteria baik sekali. Kemudian pada siklus III persentasenya 96% dengan kriteria baik sekali. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran setelah menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Di buktikan dengan guru berhasil dalam mengelola kelas dan membimbing siswa untuk memahami materi ajar.
3. Aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus setelah menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Pada siklus I terdapat 80% siswa mendapat kriteria baik. Pada siklus II terdapat 97% siswa mendapat kriteria baik. Selanjutnya pada siklus III terdapat 100% siswa yang mendapat kriteria baik. Di buktikan dengan sikap siswa yang dari siklus I sampai siklus III menunjukkan adanya perubahan.

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Hasil belajar afektif yang siswa peroleh pada materi pembelajaran menulis saran dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I persentasenya mencapai 63% dengan kriteria cukup. Pada siklus II persentasenya mencapai 80% dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus III persentasenya mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada ranah afektif mengalami peningkatan bahkan melebihi target yang diharapkan. Hasil Belajar pada ranah kognitif juga mengalami peningkatan setelah menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Hal itu ditunjukkan pada perolehan siklus I dengan persentase 43%, siklus II dengan persentase 63% dan siklus III dengan persentase 91%. Peningkatan yang diperoleh pada hasil belajar untuk ranah kognitif mengalami peningkatan sampai melebihi target. Begitu juga pada hasil belajar pada ranah psikomotor, terjadi peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 26% siswa yang tuntas. Pada siklus II terdapat 43% siswa yang tuntas. Pada siklus III terdapat 86% siswa yang tuntas. Perolehan angkanya melebihi dari target yang diharapkan. Peningkatan itu terjadi setelah menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Berdasarkan pemaparan di atas, maka hasil kinerja guru baik pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor mengalami peningkatan. Itu artinya penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dapat meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Siswa

Selama proses belajar siswa harus terbuka kepada guru dengan kondisi yang dialami siswa saat belajar. Misalkan ketika siswa sedang sakit atau sedang dalam

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keadaan kebingungan memahami materi. Hal itu dilakukan agar guru mengetahui kondisi yang sebenarnya dialami siswa sehingga tidak terjadi kesalahpahaman pada siswa yang dirasa kurang aktif dalam berpartisipasi di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

5.2.2 Bagi Guru

1. Harus lebih sering memperhatikan siswa secara individu terutama pada siswa yang mengalami masalah belajar.
2. Tidak boleh lupa untuk memberi motivasi, pujian dan *reward* serta *punishmen*.
3. Harus menguasai pengelolaan kelas dengan baik agar siswa bisa kondusif meski dalam keadaan bermain misalnya.
4. Konsisten pada alokasi waktu yang sudah dibuat.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi penelitian lainnya yang sejenis. Akan tetapi jangan jadikan penelitian ini sebagai satu-satunya acuan, mengingat masih terdapat kekurangan pada penelitian ini yaitu peneliti belum bisa mengkondusifkan suasana kelas ketika siswa mengerjakan lembar kerja siswa dengan cara bermain. Oleh karena itu, akan sangat baik apabila peneliti lain dapat mengambil kekurangan yang terjadi pada penelitian ini sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.

5.3 Rekomendasi

Bagi pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung harus memperhatikan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran pada materi menulis kalimat saran dengan menerapkan model ini memang difasilitasi dengan soal yang tidak hanya meminta siswa menulis saran melainkan juga terdapat soal yang meminta siswa berpendapat terhadap permasalahan yang

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

disajikan. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan siswa memahami permasalahan sebelum mencari jalan keluar atau memberi saran dari permasalahan yang dihadapi.

Akan tetapi jika model ini diterapkan pada materi yang lain maka evaluasi seperti itu belum tentu diberlakukan, dalam artian bersifat situasional. Hal itu menunjukkan bahwa evaluasi harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

