

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis metode penelitian yang tepat untuk mengantisipasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Melalui metode penelitian ini, guru dapat membuat inovasi baru dalam mengatasi proses pembelajaran di kelas. Setiap penemuan tersebut dikembangkan menjadi suatu pemecahan masalah yang tidak hanya dihadapi oleh guru yang bersangkutan, tetapi menjadi suatu penawaran pemecahan masalah yang dihadapi para pengajar lainnya. Begitu pula dengan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di SMA Negeri 3 Cimahi. Penelitian ini pun berusaha memberikan jalan pemecahan pembelajaran mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata.

Perencanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada tahap perencanaan Teknik Permainan Kotak Kata, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan kondisi kebutuhan siswa dengan memperhatikan alokasi waktu yang tepat. Selain itu menyiapkan materi ajar yang dapat menunjang pengetahuan dan peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara yaitu cara mengemukakan pendapat. Guru juga menyiapkan artikel sebagai bahan diskusi yang berisi informasi yang menarik dan dikuasai siswa agar dapat memudahkan dan memotivasi siswa untuk mengemukakan pendapat.

Pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata terhadap siswa kelas X-9 SMA Negeri 3 Cimahi berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada skor dan dari penilaian observer yang mengamati kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata adalah sebagai berikut :

- a. siswa bertanya jawab tentang materi mengemukakan pendapat berupa kritikan terhadap artikel;
- b. siswa menyimak penjelasan konsep Teknik Permainan Kotak Kata, serta aturan mainnya;
- c. kelas dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen;
- d. perwakilan kelompok mengambil sebuah kotak kata di depan kelas;
- e. di dalam kotak kata tersebut terdapat sebuah artikel dan 12 kupon pendapat;
- f. di luar kotak kata tersebut terdapat sebuah peran yang akan diperankan oleh siswa ketika mengemukakan pendapatnya;
- g. setiap anggota kelompok mendapat dua kupon pendapat dan sebisa mungkin harus menggunakan kupon tersebut untuk berpendapat;
- h. setiap anggota kelompok mengidentifikasi isi dari artikel tersebut;
- i. setelah waktu yang ditentukan untuk berdiskusi habis maka setiap anggota kelompok bersiap untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing;
- j. setiap anggota kelompok yang memberikan pendapatnya dan menyimpan kupon di tengah-tengah meja diskusi;
- k. anggota kelompok lain boleh menanggapi setiap pendapat yang ada di kelas dengan ketentuan yang sama;
- l. setelah semua siswa selesai menyampaikan pendapatnya, guru memberikan hadiah untuk pemenang yang menghabiskan kupon pendapat paling banyak;
- m. guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Berdasarkan hasil penelitian, data menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa dalam mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa mulai dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan ini dapat diketahui berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh ketika siswa melakukan proses pembelajaran mengemukakan pendapat dengan menggunakan media artikel. Pada siklus I jumlah siswa yang mau mengemukakan pendapatnya secara lisan di depan kelas sebanyak 20 siswa atau 52,63%. Pada siklus II jumlah siswa yang mau mengemukakan pendapatnya secara lisan di depan kelas mengalami peningkatan sebesar 15,94%, yaitu sebanyak 24 siswa dengan

persentase 68,57%. Namun peningkatan ini masih belum maksimal, maka dilaksanakan tindakan siklus III. Pada siklus III jumlah siswa yang mengemukakan pendapat secara lisan di depan kelas mengalami peningkatan sebesar 17,54%, yaitu sebanyak 31 siswa dengan persentase 86,11%. Peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat juga diikuti dengan peningkatan rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaran. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 53,50%, aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,11%, dengan rata-rata persentase yang diperoleh pada siklus II sebesar 67,61%, dan pada siklus III, rata-rata aktivitas siswa meningkat sebesar 13,77% dari siklus II, yaitu 81,38%.

Berdasarkan data hasil observasi pada setiap siklus, mulai dari siklus I sampai siklus III terjadi peningkatan yang cukup berarti dalam proses pembelajaran. Respon dan motivasi siswa untuk belajar mengemukakan pendapat di depan umum menunjukkan respon positif. Hal ini ditunjukkan dengan keseriusan siswa dalam memperbaiki kesalahan dan kekurangan pada setiap siklus pembelajaran. Mereka berusaha mengeluarkan pendapat dan gagasannya ketika mengemukakan pendapat dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan dan nonkebahasaan.

Peneliti selalu mengevaluasi setiap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melakukan refleksi. Dari hasil refleksi ini diperoleh gambaran mengenai kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan untuk keberhasilan siswa. Keberhasilan siswa tersebut diperoleh berdasarkan data kuantitatif hasil kemampuan siswa mengemukakan pendapat selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian data di atas, penelitian mengenai pembelajaran mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata terhadap siswa kelas X-9 SMA Negeri 3 Cimahi telah menimbulkan beberapa perubahan berikut ini.

- 1) Siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran berbicara dan belajar mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak

Kata. Hal ini terlihat dari terus meningkatnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat pada setiap siklusnya.

- 2) Kemampuan berbicara siswa dalam menggunakan bahasa yang efektif mulai dapat diperbaiki dengan melakukan pengoreksian oleh guru ketika siswa mengemukakan pendapat secara lisan. Pada siklus III guru sudah dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II.
- 3) Siswa menjadi lebih berani untuk berbicara, khususnya mengemukakan pendapat di depan umum. Dengan Teknik Permainan Kotak Kata ini siswa lebih berani mengemukakan pendapatnya karena tidak ada paksaan dari guru atau pihak manapun, sehingga siswa yang tadinya tidak mau berpendapat akhirnya bisa mengemukakan pendapatnya dengan baik.
- 4) Pembelajaran dengan Teknik Permainan Kotak Kata ini membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan hal ini ditunjukkan dengan keseriusan dan semangat siswa dalam mengemukakan pendapat.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran berbicara menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata, peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut.

- 1) Teknik Permainan Kotak Kata telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, guru Bahasa dan Sastra Indonesia dapat menggunakan teknik ini sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran berbicara khususnya mengemukakan pendapat.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terutama pada penelitian pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis menyarankan untuk dilakukan penelitian pada aspek kebahasaan lainnya, misalnya pada aspek menulis dengan memvariasikan Teknik Permainan Kotak Kata dengan teknik lain yang mendukung.