

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan mengenai pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas rendah menggunakan media permainan tradisional dengan metode pembelajaran langsung ini, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa kelas eksperimen dalam menulis teks deskripsi di kelas eksperimen saat prates sangat kurang. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan bahwa pada prates masih banyak yang belum paham mengenai teks deskripsi, baik secara penulisan maupun secara keahsaannya, serta cara menuangkan ide cerita yang baik. Pada prates, teks deskripsi yang dibuat oleh siswa cukup sesuai dengan struktur, akan tetapi mayoritas isi teks deskripsi yang dihasilkan belum memuat gambaran objek secara terperinci. Penggambaran yang dijelaskan dalam isi teks deskripsi tidak begitu mendalam. Penggunaan bahasa yang digunakan siswa pada prates belum sesuai dengan kriteria penilaian. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen pada saat prates berdasarkan deskripsi kemampuan tersebut adalah 41. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, terlihat bahwa kemampuan awal menulis teks deskripsi siswa di kelas eksperimen masih kurang atau rendah. Setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi di kelas eksperimen menggunakan media permainan tradisional Jawa Barat. Pada pascates, siswa sudah dapat menulis teks deskripsi cukup sesuai dengan struktur. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen pada pascates berdasarkan deskripsi kemampuan tersebut adalah 60, nilai tersebut setara dengan KKM (Kriteria ketuntasan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD.

2. Kemampuan awal siswa dalam menulis teks dekripsi di kelas kontrol sebelum perlakuan terbilang kurang baik atau masih rendah. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menulis teks deskripsi tanpa menggunakan metode pembelajaran langsung, melainkan menggunakan teknik *audiovisual* dengan tema yang sama yakni permainan tradisional Jawa Barat. Nilai rata-rata siswa kelas kontrol naik sebanyak 9 angka. Pada penilaian prates, siswa kelas kontrol mendapatkan nilai yang tergolong rendah yakni 38 dengan rincian seluruh siswa kelas kontrol tidak ada yang melampaui batas KKM. Pada tahap pascates siswa kelas kontrol mengalami peningkatan, akan tetapi nilai rata-rata pascates kelas kontrol masih tergolong rendah yakni 47, tidak melampaui batas KKM.

3. Melalui penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan menulis teks deskripsi dengan menggunakan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat efektif dibandingkan dengan model dan media pembelajaran konvensional.

4. Selain meningkatkan kemampuan menulis deskripsi anak, penelitian ini juga membangkitkan rasa cinta anak terhadap budaya Indonesia. Terbukti, selepas kegiatan belajar mengajar, siswa-siswa banyak berinteraksi dan bertanya mengenai beragam permainan tradisional bukan hanya di Jawa Barat saja, namun di seluruh Indonesia. Guru membimbing siswa untuk memperkenalkan bermacam-macam permainan tradisional yang di dalamnya mengandung banyak nilai-nilai positif seperti kejujuran, kesabaran, kecerdasan, ketangkasan, dan sosial. Kemampuan dan kemauan anak dalam berkomunikasi pun meningkat dengan diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran. Kejenuhan anak ketika belajar

dapat diatasi dengan media permainan tradisional karena sifatnya yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak-anak juga menjadi banyak menemukan hal baru ketika berkomunikasi dengan kawannya di dalam permainan. Rasa egois, ingin menang sendiri, dan rasa malu harus dihadapi dan dihilangkan untuk mencapai kemenangan yang bukan soal angka, tetapi menghargai sesama pemain meski dalam konteks teman adalah lawan, karena sejak awal pembelajaran guru sudah menerapkan tenggang rasa yang harus dimiliki oleh setiap orang. Dalam hal ini, sikap lah yang harus dijaga setiap siswa agar dapat tetap menghormati orang lain. Hal ini juga sejalan dengan misi guru yang ingin menyeimbangkan siswa antara dunia nyata dan dunia maya. Karena di zaman yang semakin canggih ini, teknologi dan media sosial telah dengan mudah dijangkau oleh anak-anak yang menyebabkan maraknya *hate speech* atau ujaran kebencian, yang notabene didiamkan tanpa awasan atau teguran dari orang tua maupun orang dewasa, yang pada akhirnya terbawa hingga anak beranjak dewasa. Maka dari itu, upaya ini dirasa mampu untuk membantu dan membimbing anak melalui cara yang menyenangkan dalam menghadapi arus global di kehidupan yang serba modern ini.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dari segi teoretis, penelitian ini menambah literatur di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran menulis teks deskripsi menggunakan media permainan tradisional Jawa Barat dengan metode pembelajaran langsung.
2. Dari segi praktis, penelitian ini menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah dasar.
3. Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk kepala sekolah terutama di sekolah dasar dalam meningkatkan rekomendasi sekolah, karena untuk

menunjang media dan model yang kreatif dan inovatif dibutuhkan fasilitas yang memadai.

4. Keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan rasa nasionalisme siswa lebih berkembang dan memudahkan siswa dalam menuangkan sebuah ide-ide yang kreatif dengan imajinasi yang tinggi menggunakan metode pembelajaran langsung.

5.3 REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan penulis, antara lain sebagai berikut.

1. Guru

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, metode pembelajaran langsung dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Berikut merupakan rekomendasi bagi guru terkait penggunaan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat dalam menulis teks deskripsi.

- a. Pemaparan tahap metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional kepada siswa harus lebih diperjelas, terutama sintak dan langkah-langkah yang harus dilewati sehingga siswa benar-benar paham dan tidak ada langkah yang terlewati, sehingga siswa mendapatkan esensi dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.
- b. Guru dapat memberikan variasi dalam pembuatan teks deskripsi, terutama dengan permainan tradisional lain yang menarik sehingga anak-anak berpengetahuan dan berwawasan luas khususnya rasa nasionalisme yang perlu ditingkatkan pada anak sekolah.

2. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, masih banyak celah untuk peneliti selanjutnya untuk mengadakan sebuah penelitian dan menjadikan penelitian ini sebagai acuan.

- a. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan media yang variatif untuk pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menggunakan metode pembelajaran langsung.
- b. Peneliti selanjutnya dapat memaksimalkan fasilitas sekolah dalam menunjang pembelajaran agar terpenuhi semua tuntutan dalam pembelajaran.
- c. Penggunaan metode pembelajaran langsung dalam penelitian ini dibatasi pada pembelajaran menulis teks deskripsi saja. Oleh karena itu, diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap metode pembelajaran langsung menggunakan media yang lebih beragam dan menarik pada pembelajaran dan jenis-jenis teks lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwasilah, A. C, dan Suzanna Alwasilah. 2007. *Pokoknya menulis*. Bandung: Kiblat Utama.
- Alwasilah, A. C., Suryadi, K., Tri Karyono. 2009. *Etnopedagogi: Landasan Praktek Pendidikan dan Pendidikan Guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Asriningpuri, H, dkk. 2015. “*Teknologi hijau warisan nenek moyang di tanah parahyangan*”. *Jurnal Sains dan Teknologi Lingkungan*, 7 (1), hlm. 51-65.
- Badan Bahasa. 2016. *Literasi di indonesia*. [daring]. Tersedia: <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>. Diakses 19 Maret 2017
- Damaianti, V. S. dan Syamsuddin A. R. 2007. *Metode penelitian pendidikan bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Danandjaja, J. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1987. *Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Desyana, P. 2016. *Serunya bermain gagarudaan*. [daring]. Tersedia: <http://www.permainan-tradisional.com/2016/06/serunya-bermain-gagarudaan.html> . Diakses 20 Maret 2017
- Didan, D. 2010. *Pembelajaran bahasa indonesia di sd berbasis gambar*. E-Journal Upi.edu. Volume 1, No 1 Tahun 2010.
- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fajarwati, E. 2008. *Permainan tradisional yang tergerus zaman*. Artikel diambil pada tanggal 02 Mei 2014 di www.nasimaedu.com
- Geraldine, M. 2012. *Teaching writing hortatory exposition text through task-based language teaching (TBLT)*. English study program of language and arts education UNTAN. E-journal Volume 2 Tahun 2012.

- Hurlock, E. 2005. *Perkembangan anak jilid 1, edisi keenam*, alih bahasa dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih. Jakarta :Penerbit Erlangga.
- Keraf, G. 1982. *Tata bahasa indonesia*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kunandar. 2011. *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kurniati, E. 2011. *Permainan tradisional jawa barat dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini*. (Skripsi), [daring]. Tersedia: <https://kumpulanskripsipaud.wordpress.com/2011/11/28/peran-permainan-tradisional-jawa-barat-dalam-mengembangkan-kemampuan-motorik-kasar-anak-usia-dini-analytical-content-terhadap-video-permainan-tradisional-jawa-barat-yang-disusun-oleh-euis-kurniati-pa/>. Diakses 19 Maret 2017
- Mahsun, 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan kreativitas (upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Nasucha, Y. 2014. *An effective learning of exposition text writing with sequential Jigsaw Method*. University of Surakarta: e-Journal “International Journal of Science and Research (IJSR) Volume 5 Issue Tahun 2016.
- Rosenshine, B., & Stevens, R. 1986. *Teaching functions*. In: Witrock, M.C. (Ed.). *Handbook of research on teaching, 3rd ed., pp 376-391*. New York: NY:Macmillan.
- Roza, S. 2014. *Teaching writing analytical exposition text to senior high school students by using lottery game*. E-Journal: Bunghatta.ac.id Volume 3, No. 6 Tahun 2014.
- Saleh, M. 2015. *Improving students organizing ideas in writing analytical exposition text with mind mapping technique*. E-Journal: Journal Unnes. Vol 5 No 1 Tahun 2015.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno dan Yunus. 2007. *Keterampilan dasar menulis*. Jakarta : Depdikbud UT.
- Suratno, T. 2010. *Memaknai etnopedagogi sebagai landasan pendidikan guru di Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, 8-10 November 2010.
- Suryani, P. 2014. *Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks di kelas x sma negeri 1 singaraja*. Jurnal jurusan pendidikan bahasa dan sastra universita undiksha. E-Journal: Undiksha.ac.id. Volume 2, No 1 Tahun 2014.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Witara, D. 2016. *Peningkatan kemampuan menulis teks eksposisi menggunakan strategi think-talk-write pada siswa kelas x-mipa 1 sma negeri 1 temanggung*. (Skripsi). Yogyakarta: UNY
- Zali, S. 2003. *Pembelajaran bahasa indonesia dengan pendekatan teks*. UM. E-Journal: JPP UM. Volume 10, no 1 Tahun 2003.