

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data-data yang dihasilkan melalui proses pembelajaran menulis puisi dengan menerapkan permainan kartu kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN I Beber Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan kartu kata dapat meningkatkan proses pembelajaran menulis puisi siswa kelas V SDN I Beber.
 - a. Penerapan permainan kartu kata dapat meningkatkan kinerja guru kelas V SDN I Beber dalam pembelajaran menulis.
 - 1) Perencanaan, dalam hal perencanaan guru telah membuat perencanaan berupa RPP dengan baik dan sistematis sesuai dengan panduan dari kurikulum KTSP 2006 yang dibuat oleh BNSP.
 - 2) Pelaksanaan, pada dasarnya semua aspek dilaksanakan, akan tetapi ada beberapa aspek yang kurang tepat dilaksanakan karena beberapa hal. Pada siklus I guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang ingin dicapai. Selain itu, guru tidak menyimpulkan di akhir pembelajaran dikarenakan waktu yang tidak mencukupi dan belum dapat mengelola kelas dalam pembagian kelompok. Pada siklus II seluruh aspek telah dilaksanakan.
 - 3) Evaluasi, mulai siklus I sampai dengan siklus II guru sudah melaksanakan aspek dengan baik.
 - b. Pembelajaran menerapkan permainan kartu kata dapat meningkatkan aktivitas siswa yang terdiri dari aspek kerjasama dan tanggung jawab.
 - 1) Aspek kerjasama mendapat kriteria baik, mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I skor yang didapat dari aspek kerjasama adalah 21 (70%). Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 13% sehingga skor yang didapat adalah 25 (83%). Hal ini disebabkan oleh penggunaan media balok kata yang digunakan guru dengan cara

berkelompok sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, permainan kartu kata dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar.

- 2) Aspek tanggung jawab yang mendapat kriteria baik mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I aspek tanggung jawab mendapat skor 17 (57%), sedangkan pada siklus II mendapat skor 23 (77%). Peningkatan ini disebabkan oleh rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang dikerjakan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penerapan kartu kata dapat meningkatkan tanggung jawab siswa dalam proses belajar.
- c. Penerapan permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi yang terdiri dari aspek majas dan rima.
 - 1) Aspek majas terus mengalami peningkatan dari tes awal hingga tes siklus II. Pada tes awal aspek majas hanya mencapai skor 40 atau 44%. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 12% menjadi 52%. Siklus II mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 8% menjadi 60%.
 - 2) Aspek rima pada tes awal mencapai skor 53 atau 59%. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 9% menjadi 68%. Dan pada siklus II mencapai skor 67 atau 74.4%.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Penelitian ini dapat dijadikan kontribusi bagi guru dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan sehingga akan dapat membantu meningkatkan keterampilan proses siswa.
- b. Dalam proses pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif agar proses belajar yang mereka alami lebih bermakna juga sebagai inovasi dalam meningkatkan pembelajaran menulis puisi.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman belajar menulis puisi dan sebagai langkah mengembangkan potensi yang ada pada siswa sehingga termotivasi untuk terus belajar.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dijadikan sebuah masukan dan pengembangan wawasan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas yang diharapkan dapat memberi kontribusi dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penerapan permainan kartu kata dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas V SDN I Beber Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon, maka peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya adalah:

1. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menyajikan proses pembelajaran yang dapat memberi motivasi dan kesenangan kepada siswa pada saat pembelajaran, sehingga hal tersebut akan membentuk siswa yang berprestasi. Selain itu, guru juga harus dapat memilih dan mengembangkan model-model dan media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, sebaiknya guru menyajikan contoh puisi yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan juga kemampuan siswa dalam menulis puisi.
3. Penerapan permainan kartu kata dalam pembelajaran menulis puisi dalam pelajaran Bahasa Indonesia perlu disosialisasikan. Hal ini dapat dilakukan karena permainan kartu kata dapat meningkatkan pembelajaran menulis puisi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.