

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang pada pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) dengan penerapan permainan SULE diperoleh kesimpulan pada perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan kemampuan hasil belajar siswa.

1. Perencanaan Penerapan Permainan “SULE” Untuk Meningkatkan Kemampuan Melengkapi Bagian Cerita yang Hilang (Rumpang) Kelas IV SD Negeri Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang.

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan langkah-langkah penerapan permainan SULE dengan perubahan dan perbaikan tindakan pada setiap siklus disesuaikan dengan hasil analisis dan refleksi, membuat media yakni karton cerita rumpang, puzzle disertai dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), menyusun lembar aktivitas siswa dan kinerja guru guna mengamati penerapan permainan SULE di kelas IV SDN Buahdua II. Selain itu dibuat pula instrumen berupa pedoman wawancara untuk guru dan siswa guna mengetahui tanggapan penerapan permainan SULE selama proses pembelajaran, dan dilengkapi dengan membuat catatan lapangan. Dan yang terakhir adalah membuat alat evaluasi belajar yang berbeda di tiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) setelah penerapan permainan SULE.

2. Kinerja Guru Saat Pembelajaran Melengkapi Bagian Cerita yang Hilang (Rumpang) di Kelas IV SD Negeri Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang dengan Menerapkan Permainan “SULE”.

Pada tahap pelaksanaan terjadi perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus sesuai dengan hasil refleksi pada setiap siklusnya. Pada siklus I, persentase kriteria baik kinerja guru yang dicapai adalah (75,18%). Pada siklus II meningkat

menjadi (86,80%), dan pada siklus III mencapai (94,79%). Pada tahap pelaksanaan tindakan selalu terjadi perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus sesuai dengan hasil refleksi pada setiap siklusnya.

3. Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran Melengkapi Bagian Cerita yang Hilang (Rumpang) di Kelas IV SD Negeri Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang dengan Menerapkan Permainan “SULE”.

Aktivitas siswa yang berkriteria baik pada setiap siklusnya meningkat, dapat diketahui peningkatan yang terjadi pada siklus I adalah jumlah siswa yang berkriteria baik sebanyak 6 orang siswa (30%). Pada siklus II jumlahnya bertambah menjadi 12 siswa (60%), dan pada siklus III jumlahnya menjadi 17 siswa (85%). Dengan demikian target penelitian aspek aktivitas siswa yang ditetapkan sebelumnya yakni (85%) tercapai.

4. Peningkatan Kemampuan Melengkapi Bagian Cerita yang Hilang (Rumpang) melalui Penerapan Permainan “SULE” di Kelas IV SD Negeri Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang.

Pembelajaran melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti pada data awal hanya 5 orang siswa (25%) yang mencapai batas minimal ketuntasan sebesar 62,00. Setelah dilakukan tindakan di siklus pertama, 10 siswa (50%) telah tuntas, kemudian setelah tindakan di siklus kedua persentase jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 70 % atau 14 siswa dinyatakan tuntas. Dan di akhir tindakan pada siklus ketiga 19 siswa (95%) dinyatakan tuntas.

Dengan memperhatikan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa permainan SULE telah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) di kelas IV SDN Buahdua Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang.

B. Saran

Saran diberikan sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilaksanakan agar dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan juga pihak sekolah. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya jangan malu untuk bertanya dan berpendapat, tidak membeda-bedakan teman, serius ketika belajar baik ketika guru menjelaskan materi ataupun dalam pengerjaan tugas. Siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran baik itu bertanya maupun menjawab pertanyaan dan berpendapat.

2. Bagi Guru

- a. Dalam pembelajaran penerapan SULE sebaiknya diperhatikan detail setiap langkahnya.
- b. Media yang digunakan memang cukup sederhana sehingga mudah untuk dibuat dan bisa dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi lebih menarik. Selain itu format observasi serta RPP harus dipersiapkan sebaik mungkin.

3. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya sudah menyimpan media pembelajaran di ruang kelas mengingat media pembelajaran sudah ada dan cukup bervariasi.

4. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

Penelitian ini diharapkan bisa dipublikasikan sehingga menjadi rujukan atau sumber inspirasi bagi calon guru ataupun yang telah menjadi guru guna menjadi sebuah alternatif solusi pemecahan masalah yang sama dengan penelitian ini disekolahnya masing-masing.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Permainan SULE adalah bukan permainan yang diciptakan oleh ahli bahasa, melainkan permainan ini dibuat guna meningkatkan hasil belajar yang

kurang baik menjadi lebih baik, sehingga disarankan permainan SULE ini bisa dikembangkan kembali menjadi suatu obat untuk menyembuhkan penyakit yang sama dalam melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang).

