

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

5.1.1 Simpulan Umum

Media permainan kartu kata mampu meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di kelas III Sekolah Dasar karena terlihat dari gambarannya dalam rancangan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti berdasarkan kesepakatan para pakar. Dimana rancangan pembelajaran disini memiliki beberapa komponen diantaranya: identitas, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, pendekatan/metode/media, sumber belajar, langkah kegiatan, dan penilaian/evaluasi. Adapun dalam langkah kegiatan terdapat beberapa tahap yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

5.1.2 Simpulan Khusus

Dalam rancangan pembelajaran menggunakan media permainan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) di kelas III Sekolah Dasar harus terdapat tiga tahap dalam pembelajarannya, yang akan dijabarkan dibawah ini.

- 1) Pada tahap kegiatan pendahuluan terdapat beberapa kegiatan seperti pengkondisian dan kesiapan kelas maupun siswa, pemberian motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran, menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran, dan apersepsi.
- 2) Pada tahap kegiatan inti merupakan tahap penting dimana penggunaan media permainan kartu kata diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

Adapun langkah dalam penggunaan media permainan kartu kata yaitu penjelasan materi yang akan diajarkan mengenai ciri-ciri makhluk hidup, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kartu kata dibagikan kepada setiap kelompok, setiap kelompok menyusun kartu kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang benar sesuai dengan ejaan yang tepat seperti dalam penggunaan tanda baca titik, koma, dan huruf kapital (dalam menyusun kartu kata ini setiap anggota kelompok secara bergantian menempelkan pada papan kartu kata yang sudah disediakan dan diberi waktu 5 menit), setiap siswa menuliskan kalimat tersebut di bukunya masing-masing, dan terakhir guru dan siswa mengoreksi bersama jika ada kesalahan.

- 3) Pada tahap kegiatan penutup terdapat beberapa kegiatan seperti refleksi, simpulan, evaluasi, dan pemberian informasi mengenai pembelajaran selanjutnya.

5.2 Rekomendasi

1) Bagi Guru

Rancangan pembelajaran menggunakan media permainan kartu kata ini dapat dijadikan suatu pemecahan masalah dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dikarenakan penelitian ini terbatas hanya menggunakan tanda baca titik, koma, dan huruf kapital yang sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) dan juga dilakukan pada kelas III Sekolah Dasar maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan rancangan pembelajaran menggunakan media permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana berdasarkan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) untuk kelas yang berbeda dan juga menggunakan tanda baca lainnya yang sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).