

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti dan di validasi oleh para ahli, adalah sebagai berikut:

1. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran meliputi 13 komponen yaitu; identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/Semester, materi pokok, alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran yang di desain oleh peneliti terdapat 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti terdapat tahapan dalam model pembelajaran *make a match* yaitu tahap pengelompokan, tahap penyampaian materi, tahap pengarahan, tahap mencari pasangan, dan tahap presentasi. Hasil tanggapan dari para ahli yaitu hendaknya indikator capaian kompetensi dan tujuan pembelajaran mencakup *audience, behavior, condition* dan *degree* serta dapat diukur. Kemudian apersepsi diawali dengan pertanyaan kontekstual, selain itu pemilihan kelompok dilakukan secara heterogen agar merata. Berdasarkan hasil validasi para ahli putaran pertama mengenai rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran diperoleh persentase; ahli 1 88,24% dengan kriteria sangat layak, ahli 2 100% dengan kriteria sangat layak, ahli 3

94,12% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil validasi putaran kedua, para ahli sudah menyetujui rancangan perangkat pembelajaran yang di desain oleh peneliti.

2. Rancangan bahan ajar. Bahan ajar yang di desain oleh peneliti merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis bertujuan untuk memberikan penguatan informasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mengenai cerita fiksi, tokoh, jenis-jenis tokoh, dan pesan moral. Hasil tanggapan dari para ahli menyatakan bahwa bahan ajar yang di desain oleh peneliti sudah sesuai dengan aspek bahan ajar yang terdapat pada lembar instrumen meliputi; ketepatan materi pembelajaran, kesesuaian penyampaian tujuan pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, *desain* bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, ketersediaan petunjuk penggunaan yang jelas. Pada proses validasi putaran pertama, ketiga ahli sudah menyetujui bahan ajar awal yang di rancang oleh peneliti dengan presentase 100% sangat layak.
3. Rancangan lembar kerja peserta didik. Lembar kerja peserta didik yang di desain oleh peneliti berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Hal ini terdapat pada kegiatan ayo mengamati, ayo berdiskusi, ayo membaca, dan ayo bermain. Pada setiap kegiatan yang terdapat di lembar kerja peserta didik tersebut peran guru hanya sebagai fasilitator saja, peserta didik yang diharuskan lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil tanggapan dari para ahli menyatakan bahwa sebaiknya lembar kerja peserta didik menggunakan struktur bahasa indonesia yang tepat. Berdasarkan hasil validasi para ahli putaran pertama mengenai rancangan lembar kerja peserta didik diperoleh persentase; ahli 1 100% dengan kriteria sangat layak, ahli 2 75% dengan kriteria sangat layak, ahli 3 100% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil validasi putaran kedua, para ahli sudah menyetujui rancangan lembar kerja peserta didik yang di desain oleh peneliti.
4. Rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang di desain oleh peneliti yaitu berupa enam kartu soal dan enam kartu jawaban, belajar

sambil bermain. Kegiatan belajar sambil bermain tersebut bernama *make a match*, cara penggunaannya yaitu peserta didik harus mencari pasangan yang tepat sesuai dengan kartu jawaban atau kartu soal yang diberikan oleh guru kemudian hasilnya akan di presentasikan di depan kelas. Hasil tanggapan dari para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang di desain oleh peneliti sudah sesuai dengan aspek media pembelajaran yang terdapat pada lembar instrumen meliputi; ketepatan pemilihan media pembelajaran yang mendukung keaktifan belajar siswa, kesesuaian antara media pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match*. Pada proses validasi putaran pertama, ketiga ahli sudah menyepakati bahan ajar awal yang di rancang oleh peneliti dengan presentase 100% sangat layak.

5. Rancangan evaluasi pembelajaran. Penilaian evaluasi pembelajaran yang di desain oleh peneliti terdapat tiga ruang lingkup penilaian yaitu penilaian sikap (afektif), penilaian pengetahuan (kognitif), dan penilaian keterampilan (psikomotor). Penilaian afektif meliputi sikap kerjasama, percaya diri, dan bertanggung jawab. Penilaian kognitif meliputi bentuk soal esay yang disesuaikan dengan indikator capaian kompetensi pengetahuan. Penilaian keterampilan yang disesuaikan dengan indikator capaian kompetensi keterampilan. Hasil tanggapan dari para ahli menyatakan bahwa redaksi soal agar lebih jelas instruksi dan tujuannya bagi siswa serta skor sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Berdasarkan hasil validasi para ahli putaran pertama mengenai rancangan evaluasi pembelajaran diperoleh persentase; ahli 1 75% dengan kriteria layak, ahli 2 75% dengan kriteria layak, ahli 3 75% dengan kriteria layak. Pada hasil validasi putaran kedua, para ahli sudah menyepakati rancangan evaluasi pembelajaran yang di desain oleh peneliti.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain rancangan

perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* sebagai berikut:

1. Bagi guru,

Apabila memiliki masalah yang sama dalam pembelajaran maka rancangan perangkat pembelajaran model *make a match* dapat dilakukan untuk mengatasi masalah menyesuaikan dengan waktu dan karakteristik peserta didik. Dikarenakan rancangan perangkat pembelajaran yang di desain oleh peneliti tidak menggunakan pendekatan tematik-terpadu sehingga apabila ingin menggunakan rancangan perangkat pembelajaran yang di desain oleh peneliti sebaiknya dilakukan modifikasi yang sesuai dengan pendekatan tematik-terpadu.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian yang sudah dilakukan terbatas pada kelas IV SD dan tidak menggunakan pendekatan tematik-terpadu, maka untuk peneliti lainnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian di tingkat kelas yang berbeda dan menggunakan pendekatan tematik-terpadu agar hasil penelitian lebih variatif dan lebih baik lagi.