

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi tindakan kelas dua siklus pemahaman bacaan Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Permainan Monopoli untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pertama, hasil kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV SDN Harapan Baru I selama proses pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media permainan monopoli, siswa mengalami peningkatan dan peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I, hasil belajar keterampilan membaca pemahaman 63 siswa meningkat menjadi 86,33 pada siklus II. Akibatnya, indikator hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penerapan media permainan monopoli ini dapat meningkatkan skor pemahaman membaca siswa kelas IVA.
2. Kedua, siswa kelas IVA menunjukkan peningkatan aktivitas selama proses pembelajaran pemahaman bacaan menggunakan media permainan monopoli. Terlihat dari persentase aktivitas siswa siklus I sebesar 60%, siklus II meningkat sebesar 85%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25%. Aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam kategori baik dan di siklus II termasuk pada kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa kelas IVA mengalami peningkatan.
3. Ketiga, pada siklus I penerapan pembelajaran dengan media permainan monopoli, aktivitas guru sebesar 66,6%, dan pada siklus II sebesar 88,3%, meningkat sebesar 21,7%. Aktivitas guru kelas IV SD Negeri Harapan Baru I termasuk dalam kategori baik di siklus I dan siklus II sangat baik dengan menerapkan aktivitas permainan monopoli dalam proses pembelajaran karena materi yang diberikan memudahkan siswa dalam memahami, menerapkan permainan monopoli dalam pembelajaran, memberikan

motivasi, memungkinkan siswa berani bertanya, dan menguatkan siswa sebagai pembimbing dan fasilitator.

4. Setiap aspek membaca pemahaman menurut Barret dalam hasil tes kemampuan membaca pemahaman siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

5.2 Implikasi

Penelitian tindakan kelas berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Dengan Media Permainan Monopoli” mampu meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dengan demikian permainan monopoli dapat diterapkan dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan dan pengajaran kemampuan siswa SD Negeri Harapan Baru 1, khususnya kelas IV dalam pemahaman membaca. Selanjutnya, berdasarkan temuan tersebut, ada tiga hal yang dapat disampaikan.

1. Bagi Sekolah

Sekolah perlu menyediakan sarana/prasarana sebagai penunjang selama jam sekolah, terutama media pembelajaran yang mendukung kegiatan membaca siswa, seperti membaca sesuai usia.

2. Bagi Guru

Permainan monopoli diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif sebagai bentuk inovasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peserta Didik

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dan teman sekelas, serta berusaha menghindari basa-basi di luar kelas agar materi dapat terserap dengan baik.

4. Penulis Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang lebih menarik.

