

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini akan membahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat. Adapun simpulan, implikasi dan rekomendasi yang ingin disampaikan penulis adalah sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai kemampuan membaca pemahaman materi pokok pikiran dengan penerapan strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital pada salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung Barat, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. **Aktivitas Guru dan Siswa dengan Menerapkan Strategi *Know-Want to know-Learned* (KWL) Berbantuan Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman di Kelas IV**

Dalam menerapkan strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital pada siklus I dari hasil pengamatan diketahui guru kurang maksimal dalam melakukan pembelajaran, beberapa kegiatan belum terlaksana dengan baik, masih ada beberapa aktivitas guru yang belum tercapai kemudian guru kurang memmanagement waktu yang baik sehingga terlalu terburu-buru dalam melakukan pembelajaran dan kurangnya penjelasan dengan baik dalam penggunaan strategi pembelajaran KWL. Akan tetapi pada siklus II ini guru memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam siklus I dengan lebih maksimal, dengan guru menjelaskan lebih rinci lagi mengenai strategi KWL dengan menuntun serta membimbing siswa lebih jelas dan runtut lagi supaya dapat aktif dalam kegiatan membaca dan memahami materi pokok pikiran, guru mampu memmanagement waktu lebih baik dan padat supaya tidak terjadinya kecepatan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan perolehan presentase sebesar 93,42% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan mendapatkan perolehan presentase sebesar 94,47%. Hal

tersebut disebabkan karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang baik dan maksimal pada saat pembelajaran sehingga siswa dapat lebih fokus dan memahami bacaan dengan baik dan benar.

Sedangkan dalam menerapkan strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital pada siklus I dari hasil pengamatan diketahui siswa masih kurang fokus dan belum terbiasa akan strategi pembelajaran yang baru digunakan oleh siswa. Sehingga, masih ada siswa yang tidak memahami konsep dari strategi pembelajaran, yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan membaca dari strategi pembelajaran KWL. Lalu ketika berdiskusi kelompok siswa kurang saling kerja sama dan berkontribusi dalam mengerjakan LKPD dan soal evaluasi kelompok. Namun telah terlihat dengan jelas bentuk dari perubahan perbaikan pembelajaran siswa pada siklus II yang dimana siswa telah memahami strategi pembelajaran KWL dengan lebih baik lagi, dengan bantuan media komik digital semakin membuat siswa antusias dalam melakukan kegiatan membaca dan memahami pengisian kartu KWL. Siswa pun fokus saat pembelajaran berlangsung, telah aktif dalam penggalan ilmu pengetahuan, siswa dapat menentukan dengan baik pokok pikiran pada sebuah teks bacaan, siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang diberikan. Kemudian pada kegiatan berkelompok pun siswa telah dapat bekerja sama dengan semakin baik antar anggota kelompoknya, melakukan diskusi dalam pengisian LKPD dan soal evaluasi kelompok. Semua siswa disiplin saat mengerjakan tes evaluasi (*posttest*). Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan perolehan presentase sebesar 86,77% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan mendapatkan perolehan presentase sebesar 89,70%. Hal tersebut disebabkan karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang baik dan maksimal pada saat pembelajaran sehingga siswa dapat lebih fokus dan memahami bacaan dengan baik dan benar.

2. Hasil Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Setelah Menerapkan Strategi *Know-Want to know-Learned* (KWL) Berbantuan Komik Digital

Penerapan strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital, dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata tes evaluasi (*posttest*) pada

setiap siklus. Dari hasil tes kemampuan awal (*pretest*) tahapan didapatkan hasil evaluasi sebesar 73,2 lalu jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswa dari 34 siswa dengan presentase (61,77%) dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 13 siswa dengan presentase (38,23%). Pada tahapan siklus I didapatkan hasil evaluasi 75,4 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 22 siswa dengan presentase (64,7%), dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 12 siswa dengan presentase (35,3%). Dan untuk pada tahapan siklus II didapatkan hasil tes evaluasi 92,5 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 32 siswa dengan presentase (94,11%), dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 2 siswa dengan presentase (5,89%).

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan di atas, terdapat beberapa implikasi yang perlu untuk dicermati dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital memberikan peningkatan yang cukup signifikan dari prasiklus, siklus I dan siklus II, dengan hasil kemampuan yang telah dikategorikan sangat tinggi. Kemudian bersamaan dengan itu dapat dikatakan bahwa strategi *Know-Want to Know-Learned* (KWL) cukup efisien dan efektif dengan media pendukung komik digital yang dapat menjadi bahan rujukan bagi guru saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Lalu dalam media komik juga sangat menarik perhatian siswa, yang memberikan rasa ingin tahu yang cukup besar terhadap apa yang terdapat dari isi teks bacaan, dengan begitu siswa lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran membaca. Serta siswa dapat memahami teknologi dengan baik, dapat pula menggunakan perangkat laptop sedikit demi sedikit, seperti mengakses komik digital pada website canva. strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa indonesia, sehingga siswa semakin gemar untuk membaca dan belajar sebab proses belajar yang memberikan suasana yang menyenangkan. Hingga dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu penerapan strategi pembelajaran

Know-Want to Know-Learned (KWL) berbantuan komik digital dapat dijadikan sebuah referensi dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk mengembangkan

minat baca dengan media yang mendukung aktivitas pembelajaran siswa dengan suasana yang menyenangkan, dan strategi *Know-Want to Know-Learned* (KWL) ini menuntut peran aktif siswa dalam proses berpikir serta belajar karena terjadinya keingintahuan yang besar pada siswa serta kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diantaranya :

1. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa yang menggunakan strategi *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital memberikan peningkatan yang lebih baik. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil *pretest*, *post test I*, dan *post test II* yaitu hasil dari kemampuan membaca pemahaman siswa yang memiliki kategori penilaian yang sangat tinggi dengan tercapainya ketuntasan klasikal. Maka strategi pembelajaran *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.
2. Untuk yang tertarik hendak menggunakan strategi *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital nantinya, disarankan untuk memilih jenis dan tema atau materi bacaan dengan berbagai pertimbangan dari tingkat kesukaran materi, jumlah siswa dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Strategi *Know-Want to Know-Learned* (KWL) berbantuan komik digital ini digunakan untuk menghidupkan latar belakang pengetahuan dan minat siswa pada suatu topik agar siswa dapat menentukan apa yang mereka ketahui, menentukan apa yang ingin mereka ketahui dan mengingat kembali apa yang mereka pelajari.
3. Dalam penggunaan berbantuan media komik digital dalam proses pembelajaran disarankan untuk mempersiapkan sarana yang memadai seperti kesediaan komputer/laptop yang memadai. Dengan cerita ilustrasi

bergambar menggunakan komputer/laptop dapat menarik perhatian siswa, karena siswa akan lebih penasaran serta antusias terhadap hal yang baru.