

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran menggunakan permainan bahasa (*katarsis*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN 1 Batu Agung. Berdasarkan hasil pembahasan setiap siklus diperoleh persentase rata-rata siklus I sebesar 70,69%. Dalam kategori “cukup”, pada siklus II sebesar 80% dalam kriteria “baik”, dan pada siklus III sebesar 89,31% dalam kategori “baik”. Hasil rekapitulasi peningkatan terhitung (1) dari siklus I ke II meningkat dari siklus II ke siklus III meningkat. Pada siklus yang ketiga ini hasil yang telah dicapai sebesar 89,31% dalam kategori “baik” dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan.
2. Pembelajaran menggunakan permainan bahasa (*katarsis*) juga meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Batu Agung. Hal tersebut terbukti dengan adanya hasil keterampilan membaca siswa yang selalu meningkat dari siklus I sampai siklus III, secara berurutan. Nilai hasil keterampilan membaca siswa pada siklus I terdapat 32 orang siswa (74,42%) berhasil meningkat menjadi 36 orang siswa (83,72%) pada siklus II dan pada siklus III meningkat menjadi 39 orang siswa (90,70%). Hasil rekapitulasi peningkatan terhitung (1) dari siklus I ke siklus II meningkat

(9,3%); (2) dari siklus II ke siklus III meningkat (6,98%). Pada siklus yang ketiga ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan, karena 39 orang siswa (90,70%) memperoleh nilai lebih dari 80.

3. Penggunaan model permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil KKM yaitu jika tercapai lebih dari 85% maka siklus dihentikan. Pada siklus I terdapat 31 orang siswa (72,09%) telah mencapai KKM, pada siklus II terdapat 35 orang siswa (81,40%) dan pada siklus III terdapat 38 orang siswa (88,37%) yang mencapai ketuntasan belajar. Hasil rekapitulasi peningkatan terhitung (1) dari siklus I ke siklus II meningkat (9,31 %), (2) dari siklus II ke siklus III meningkat (6,97%). Pada siklus yang ketiga ini telah mencapai diatas KKM yaitu sebesar 88,37% sehingga dinyatakan bahwa tidak perlu ada daur siklus berikutnya.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, berikut ini disampaikan saran yang dapat diberikan.

1. Saran untuk Siswa
  - a. Kepada siswa, untuk senantiasa memperkaya ilmu pengetahuan dengan membudayakan membaca.
  - b. Jangan lupa pergi ke perpustakaan untuk membaca karena dapat membantu memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
  - c. Tanamkan kebiasaan membaca sejak kecil dan jadikan sebagai hobi.

## 2. Saran untuk Guru

- a. Bagi guru sebaiknya diusahakan dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan model yang inovatif, kreatif dan menarik serta menyenangkan.
- b. Dalam kemampuan penggunaan model pembelajaran, sebaiknya guru benar-benar memegang prinsip-prinsip pelaksanaan serta terus mencoba, karena kemampuan menggunakan model pembelajaran tidak cukup sekali dikuasai.
- c. Sebaiknya guru bertukar pengalaman dengan guru yang lain dalam melakukan pengembangan proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran di SD tersebut.

## 3. Saran untuk Sekolah

- a. Sekolah hendaknya memfasilitasi kebutuhan guru dalam pembelajaran.
- b. Memperbarui buku-buku yang lam dengan buku-buku yang sesuai dengan kurikulum yang sedang dilaksanakan.
- c. Menambah ruang baca yang tepat serta nyaman agar siswa dapat lebih tertarik serta nyaman dalam membaca.

## 4. Saran untuk Peneliti

- a. Bagi peneliti hendaknya senantiasa memperkaya ilmu pengetahuan dengan membaca
- b. Sebaiknya peneliti bertukar pengalaman dengan guru yang lain dalam melakukan pengembangan proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran di SD tersebut.