V. SIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Guru menyusun perencanaan pembelajaran kemampuan menyimak yang menggunakan penerapan model permainan arisan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan baik.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran menyimak siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng Kabupaten Pesawaran dengan menggunakan model permainan dengan baik. Pada siklus 1, proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan model permainan secara individu, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Aktivitas siswa atau proses pembelajaran mencapai kategori cukup – baik. Pada proses pembelajaran siklus II, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan model permainan secara berkelompok. Terjadi peningkatan hasil pada aktivitas siswa atau proses pembelajaran menjadi baik – sangat baik.
3. Guru telah mengevaluasi pembelajaran menyimak pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng dengan menggunakan model permainan dengan baik.

4. Terjadi peningkatan kemampuan menyimak pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Tegineneng Kabupaten Pesawaran dengan menggunakan model permainan dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Pada prasiklus rata-rata nilai kemampuan menyimak berita/laporan hanya 65,17 pada siklus I nilai tersebut mengalami peningkatan menjadi 68,29 dan pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 76,46.

5. 2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini, penulis berharap pada pembelajaran menyimak dapat menggunakan model permainan karena dapat menjadikan proses pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama dan juga meningkatkan prestasi belajar siswa. Secara spesifik penulis berharap:

a. Guru dapat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model permainan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.
b. Pada pembelajaran menyimak guru dapat menerapkan model pembelajaran permainan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, nyaman dan menyenangkan, selain itu pula dapat menumbuhkan rasa percaya diri, semangat dan kerja sama yang baik dengan teman. Pembelajaran dengan model ini dapat merangsang siswa untuk dapat lebih berkonsentrasi, kreatif, mengembangkan daya pikir dan daya ingat dengan baik.

c. Guru sebaiknya mampu mengembangkan semua aspek perilaku siswa, baik yang bersifat pengembangan keterampilan kognitif, keterampilan afektif maupun pengembangan keterampilan psikomotor. Hal ini dapat dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran permainan.