

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode permainan bahasa dengan media gambar pada siswa kelas I B SD Negeri 1 Metro Pusat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan metode permainan bahasa dengan media gambar dalam pembelajaran, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai aktivitas belajar siswa setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas belajar siswa mendapat nilai 54,71 kategori “cukup aktif”. Kemudian pada siklus II mendapat nilai 70,28 kategori “aktif”. Selanjutnya pada siklus III aktivitas belajar siswa mendapat nilai 81,42 kategori “sangat aktif”. Antara siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan sebesar 15,57, kemudian pada siklus II dan siklus III terjadi peningkatan sebesar 11,14.
2. Pembelajaran dengan menerapkan metode permainan bahasa dengan media gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 59,85. Kemudian meningkat sebesar 4,29 menjadi 64,14 di siklus II.

Selanjutnya pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 71,28 nilai ini mengalami peningkatan sebesar 7,14 dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 57,14%, kemudian meningkat 11,43% menjadi 68,57% pada siklus II, selanjutnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan kembali sebesar 14,28% menjadi 82,85%.

B. Saran

1. Kepada Siswa

Kepada siswa diharapkan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran melalui permainan bahasa dengan media gambar, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan siswa memiliki antusias dan dapat bekerja sama dalam kelompok sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komperhensif

2. Kepada Guru

Kepada guru diharapkan lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran dan dapat memahami, serta mencoba terlebih dahulu dalam menggunakan metode permainan bahasa dengan media gambar, maupun metode atau model pembelajaran yang lain sebelum menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran. Selain itu guru harus berani berinovasi untuk menerapkan metode serta media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

3. Kepada Sekolah

Kepada sekolah diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang belum ada, agar pembelajaran berlangsung dengan baik, sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai yang diharapkan.

4. Kepada Peneliti

Kepada peneliti diharapkan dapat lebih mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran serupa pada kelas serta materi lain yang lebih bervariasi.