

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasar kajian teoritis dan observasional yang dilakukan oleh peneliti yang bekerja di lapangan tentang “Penerapan Teknik Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca di Kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus” peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran di kelas IV menurut peneliti sudah bagus pelaksanaannya sesuai tahapan-tahapan. Hal ini dibuktikan ketika pada saat mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan bahasa yang dibantu dengan media kartu berwarna maupun dengan menggunakan kartu bergambar siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan senang dalam belajar. Pada proses pembelajaran meliputi tiga tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada saat perencanaan guru terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Kegiatan selanjutnya yaitu inti, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pada tema 6 tentang giat berusaha meraih cita-cita, penerapan teknik permainan bahasa dengan menggunakan media kartu berwarna. Siswa diajak bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu dan dibagi menjadi empat kelompok untuk memecahkan sebuah pertanyaan dari guru dan mempresentasikannya di depan seluruh siswa kelas IV. Setelah itu guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran. Peningkatan dalam kemampuan membaca pada siswa kelas IV dengan menggunakan teknik permainan bahasa mulai terlihat ketika pembelajaran, kegiatan siswa untuk membaca meningkat bahkan siswa yang semula tidak minat untuk membaca ada keinginan dan senang untuk membaca.
2. Ada dua tantangan yang dihadapi teknik permainan bahasa dalam meningkatkan keterampilan membac di kelas empat. Tantangan pertama adalah terbatasnya jumlah media yang tersedia sehingga dapat menyebabkan siswa membuat keributan secara tidak sengaja. Hal ini dikarenakan siswa penasaran dengan media yang telah disiapkan dengan warna dan gambar yang beragam. Selain itu, dibutuhkan banyak waktu untuk menggunakan media. cara untuk bermain-main dengan bahasa karena bergantung pada keadaan siswa yang selalu berubah.
3. Ada tiga solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus. Solusi ini

mencakup peningkatan kemampuan pengajaran guru, memastikan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jumlah siswa, serta menyediakan jam membaca tambahan bagi pembaca yang kesulitan dan mahir.

B. Saran

Temuan penelitian menghasilkan berbagai rekomendasi praktis, yang diuraikan di bawah ini:

1. Kepala Madrasah
 - a. Diharapkan mampu menjaga lingkungan madrasah bersih dan religious.
 - b. Diharapkan senantiasa lebih memperhatikan peserta didik yang belum lancar membaca. Agar peserta didik yang belum lancar membaca tidak ketinggalan dalam proses pembelajaran.
 - c. Diharapkan para hendaknya dalam kegiatan pembelajaran bisa memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Baik menggunakan media LCD Proyektor ataupun media pembelajaran lainnya.
2. Guru
 - a. Penerapan pendekatan ini diharapkan dapat merangsang motivasi dan minat siswa, menumbuhkan tingkat keterlibatan dan rasa percaya diri yang lebih besar. Selain itu, pendekatan ini diharapkan akan meningkatkan daya tarik dan kenikmatan proses pembelajaran.
 - b. Ketika memasukkan media ke dalam konteks pendidikan, disarankan untuk memastikan bahwa jumlah sumber daya media yang tersedia melebihi jumlah total siswa atau kelompok di dalam kelas. Untuk memitigasi keadaan yang tidak terduga di masa depan, sangat penting untuk mengambil tindakan proaktif.
3. Siswa
 - a. Agar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa perlu menunjukkan tingkat antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih tinggi.
 - b. Pembinaan kegiatan membaca diharapkan senantiasa diprioritaskan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan mengoptimalkan prestasi pendidikan.
4. Peneliti Selanjutnya
 - a. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali potensi metode permainan bahasa sebagai sarana menumbuhkan pendekatan pembelajaran inovatif.
 - b. Diharapkan bahwa individu yang melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan permainan bahasa dengan kartu kata

bergambar mampu mengevaluasi secara kritis keterbatasan yang melekat dalam upaya penelitian tersebut..

C. Penutup

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, serta hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis tetapi juga bagi pembaca yang lebih luas. Dalam penyusunan skripsi ini, pasti banyak kesalahan baik itu tulisan ataupun lainnya. Oleh karena itu, penulis mempunyai harapan yang tinggi terhadap masukan, saran, dan kritik untuk melakukan penyesuaian yang berguna sebagai bahan penilaian terhadap karya tulis penulis lainnya di kemudian hari.

Penulis mengucapkan terima kasih atas arahan, bantuan, dorongan, dan dukungan tulus yang diterima dari banyak pihak selama proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini, sehingga berhasil menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan puji syukur dan panjatkan shalawat kepada Allah SWT, memohon kebaikan dan rahmat-Nya yang kekal atas semua individu.