

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di lapangan, baik berdasarkan teoritis maupun observasi tentang “Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I pada Pembelajaran Tematik Mapel Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus” dengan berbagai tahapan dalam pelaksanaan maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia di kelas I menurut peneliti sudah bagus pelaksanaannya sesuai dengan tahapan dalam kurikulum 2013. Hal ini dibuktikan ketika saat pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan bahasa yang berbantu media kartu berwarna yang meliputi kartu huruf, katu suku kata, maupun kartu bergambar siswa menjadi lebih aktif, antusias dan suka dalam belajar. Pada proses pembelajaran meliputi tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada saat perencanaan guru terlebih dahulu membuat rancana pelaksanaan pembelajara (RPP), dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Dalam pelaksanaan terdapat proses pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan yaitu guru memberikan apresepsi serta tujuan pembelajaran. Selanjutnya kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pada tema 7 tentang benda hidup dan tak hidup di sekitarku, mencontohkan permainan yang akan dilakukan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa, menerapkan permainan bahasa yang berbantu dengan media kartu berwarna (kartu huruf, suku kata, maupun bergambar). Siswa diajak bermain sambil belajar dengan kartu tersebut dan dibagi menjadi lima kelompok untuk memecahkan

pertanyaan guru dan mempresentasikannya. Setelah itu guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran. Peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan pada siswa dengan permainan bahasa mulai terlihat ketika pembelajaran dan setelah pembelajaran, keinginan siswa untuk membaca bertambah banyak bahkan siswa yang semula tidak minat untuk membaca ada keinginan dan gemar untuk membaca.

2. Kendala dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus ada tiga, yaitu: keterbatasan media yang dimiliki guru diantaranya karena secara tidak sengaja siswa merobek media yang telah disiapkan, banyak memerlukan waktu dalam bermain permainan bahasa karena tergantung kondisi dari siswa yang berubah-ubah, dan kurangnya keberanian dari siswa karena masih malu.
3. Solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus ada tiga, yaitu kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, media yang digunakan karena media yang digunakan harus sesuai dengan materi dan jumlah siswa atau jumlah kelompok yang dibentuk, dan pemberian tambahan jam siswa baik untuk siswa yang lambat dalam membaca maupun siswa yang sudah lancar dalam membaca.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka ada beberapa saran yang akan bermanfaat, yaitu sebagaimana berikut:

1. Kepala Madrasah
 - a. Diharapkan mampu mempertahankan lingkungan madrasah yang sejuk, bersih dan religius.
 - b. Diharapkan dapat mendukung kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan

menyediakan fasilitas yang guru butuhkan baik media, metode maupun pelatihan-pelatihan yang dapat mengembangkan keterampilan guru.

2. Guru
 - a. Diharapkan dapat lebih membangkitkan motivasi dan minat siswa agar lebih aktif dan percaya diri, serta membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Ketika menggunakan media dalam proses pembelajaran, hendaknya jumlah yang disediakan melebihi dari jumlah siswa/ jumlah kelompok di kelas. Agar nantinya kejadian diluardugaan bisa terminimalisir.
3. Siswa
 - a. Dalam mengikuti pembelajaran, siswa harus lebih bersemangat, antusias, percaya diri tanpa ada perasaan tertekan maupun malu.
 - b. Diharapkan senantiasa membudayakan kegiatan membaca agar meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar yang lebih baik lagi.
4. Peneliti selanjutnya
 - a. Dapat mengadakan penelitian mengenai permainan bahasa dengan subjek yang berbeda.
 - b. Diharapkan dapat memberikan pemikiran tentang inovasi pembelajaran yang baru terkait pembelajaran tematik terutama mapel bahasa Indonesia agar nantinya pembelajaran di kelas tidak selalu sama dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif lagi.

C. Penutup

Alhamdulillah Rabbil'alamaiin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang dan kemudahan pada penulis melalui proses yang panjang ditengah-tengah pandemi covid-19 yang tiada bisa dilupakan ketika melaksanakan penelitian, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis, orang lain yang membaca serta pihak lain yang membutuhkan. Aamiin. Penulis mengharapakan kritik

dan saran untuk perbaikan-perbaikan yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi karya tulis lainnya bagi penulis dikemudian hari.

Akhirnya, atas bimbingan yang telah diberikan dengan tulus dan ikhlas, serta untuk semua pihak yang telah membantu, memberikan semangat dan dukungan untuk penulis mulai dari awal penulisan hingga akhir penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Penulis ucapkan terimakasih dan semoga Allah SWT memberikan kasih sayang, berkah-Nya serta membalas semua kebaikan kita semua. Aamiin Aamiin yaa Rabbal Alamiin.....

