

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas III di SDN Bojong Rawalumbu X, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *Scrabble* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa menyusun karangan sederhana pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini dapat diamati secara bertahap melalui hasil keterampilan menulis karangan sederhana di setiap siklus penelitian. Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan perolehan nilai rata-rata kelas mencapai nilai 72 dengan ketuntasan belajar sebesar 63%. Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan mengacu pada temuan hasil refleksi siklus I, capaian rata-rata peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai 84 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 92%, oleh karena itu adanya peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana pada siklus II sebanyak 29%. Sejalan dengan hal tersebut, data hasil observasi siklus I maupun siklus II turut menunjukkan pengembangan. Hal ini terlihat dari ketercapaian rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya serta adanya peningkatan nilai pada setiap indikator keterampilan menulis karangan sederhana yang terus berkembang dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* mampu memberikan

peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah hendaknya meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar karena dengan adanya penggunaan model-model pembelajaran yang salah satunya model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* dapat dijadikan sebagai pedoman dalam materi yang akan disampaikan dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran peserta didik menjadi lebih meningkat.

2. Bagi Guru

Guru perlu menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton guna menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif sehingga mampu meningkatkan kemampuan belajar serta mengembangkan keterampilan menulis karangan sederhana peserta didik secara lebih optimal.

3. Bagi Peserta didik

Penerapan model *Example non Example* yang dipadukan dengan permainan *scrabble* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mendukung pengembangan serta peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyusun

karangan sederhana. Melalui penerapan model tersebut, suasana belajar ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan tidak bersifat monoton, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpikir secara kreatif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi bagi para peneliti yang akan melakukan kajian serupa. Selain itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, sehingga mampu mendorong tumbuhnya motivasi mereka dalam mengembangkan keterampilan menulis khususnya menyusun karangan sederhana.