

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pembelajaran membaca permulaan pada Siswa Kelas II SDN 009 Cikadut dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Skenario dan Implementasi pembelajaran membaca permulaan pada Siswa Kelas II SDN 009 Cikadut dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita dapat terlaksana dengan baik dan mampu mengakomodir proses transfer materi mata pelajaran bahasa indonesia dari guru kepada siswa dengan cukup baik..
2. Respon guru dan siswa pada pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi di kelas II SDN 009 Cikadut Kota Bandung sebagian besar memberikan respon positif, baik dari guru maupun para siswa dan materi pelajaran mampu tersampaikan dari guru kepada siswa.
3. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama penelitian pembelajaran membaca permulaan pada Siswa Kelas II SDN 009 Cikadut dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring adalah sebagai berikut;

- a) Pada awal perlakuan, sulit mengkondisikan siswa, karena siswa belum mengenal teknik permainan melengkapi cerita, sehingga masih ada siswa satu dengan yang lainnya mengobrol dan tidak fokus terhadap materi.
- b) Kegiatan diskusi yang dilakukan masih didominasi oleh siswa yang unggul. Karena siswa tidak terbiasa dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- c) Saat kegiatan pengulangan, masih ada siswa yang kurang memperhatikan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran membaca permulaan pada Siswa Kelas II SDN 009 Cikadut dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring dapat digunakan sebagai salah satu pilihan model belajar mengajar namun hal tersebut tidak terlepas dari adanya kekurangan dan kelebihan metode pembelajaran itu sendiri dan pada akhirnya peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut;

### **1. Untuk Guru**

Dalam penerapan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring di dalam kelas, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator yang memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan dorongan motivasi pada peserta didik sehingga aktivitas peserta didik dapat meningkat dan berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik yang diperoleh.

### **2. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah harus ikut berperan serta dalam penerapan model pembelajaran dengan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring, seperti memantau dan mengevaluasi kinerja guru baik pada proses perencanaan maupun pelaksanaan metode pembelajaran tersebut di dalam kelas.

### 3. Untuk Peneliti

Dalam penelitian melalui penerapan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita, peneliti hendaknya mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan materi ajar untuk memperlancar dan mendukung penelitian dapat berjalan dengan hasil yang maksimal.

### 4. Untuk Siswa

Siswa yang menerapkan metode pembelajaran dengan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu melaksanakan semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan petunjuk dari guru sehingga mampu meningkatkan aktivitas yang berpengaruh terhadap pemahaman Bahasa Indonesia siswa.

### 5. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring bisa dijadikan salah satu model yang cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar mengajar. Dalam hal ini dapat terlihat dari hasil obeservasi bahan serta pada umumnya pada antusias peserta didik dalam mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia demikian pula dalam keaktifan tanya jawab dan mengerjakan tugas. Disamping itu para peserta didik mampu mengerjakan soal soal evaluasi pada setiap kegiatan

pembelajaran intinya pembelajaran dengan meningkatkan hasil aktivitas belajar peserta didik.