

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan bisik berantai dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan dampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek. Hal ini didukung oleh data hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus di SDN 88 Kota tengah Kota Gorontalo mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan data hasil tes kemampuan siswa menyimak cerita pendek selama pelaksanaan tindakan dimana hasil tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Untuk aspek pemahaman isi pada siklus I hanya mencapai 46,15 %, pada siklus II meningkat menjadi 76,92 %.
- b. Untuk aspek ketepatan penangkapan pada siklus I mencapai 57,69 %, pada siklus II meningkat menjadi 80,77 %.
- c. Untuk aspek kelogisan pada siklus I hanya mencapai 46,15 %, pada siklus II meningkat menjadi 73,08 %.
- d. Untuk aspek konsentrasi siswa pada siklus I mencapai 76,92 %, pada siklus II meningkat menjadi 100 %.
- e. Untuk aspek ketelitian pada siklus I hanya mencapai 46,15 %, pada siklus II meningkat menjadi 76,92 %.

Secara keseluruhan, persentase rata-rata untuk kelima aspek penilaian yaitu persentase rata-rata pada siklus I mencapai 57,69 % pada siklus II meningkat menjadi 81,54 %.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pada kelas V SDN 88 Kota tengah Kota Gorontalo, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan permainan bisik berantai.
- b. Dalam pembelajaran menyimak guru dituntut kreativitasnya agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru perlu melibatkan peran serta siswa secara langsung dalam pembelajaran.