

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan model pembelajaran make a match dan media kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo, data hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model make a match dan media kartu kalimat dalam membuat pantun dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan sebagai pengenalan kepada siswa tentang permainan kartu kalimat pantun, guru membimbing siswa melakukan kegiatan membuat pantun melalui permainan kartu kalimat kemudian siswa melakukan tes evaluasi dengan lembar kerja siswa. Siklus II ini dilakukan sebagai pemantapan bagi siswa dan siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam membuat pantun melalui make a match kartu kalimat. Proses penerapan make a match kartu kalimat dalam penelitian ini ada tiga tahap yaitu tahap pra tulis, tahap saat tulis dan tahap pasca tulis. Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam make a match kartu kalimat pantun secara keseluruhan siswa dapat membuat pantun sesuai dengan kriteria dan ciri-ciri pantun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes belajar membuat pantun siswa setelah menerapkan permainan kartu kalimat pantun.

Berdasarkan rumusan masalah kedua dan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan yang muncul dalam penerapan

model pembelajaran make a match dan media kartu kalimat untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Crabak Slahung Ponorogo maka kelebihan model make a match yaitu:

1. Meningkatkan partisipasi aktif: metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam materi pantun
2. Mendorong kerja sama: siswa sering bekerja dalam pasangan atau kelompok untuk mencocokkan kartu, yang mendorong kerja sama dan interaksi sosial yang positif di antara siswa
3. Memperkuat ingatan: model ini membantu memperkuat memori karena siswa harus mengingat informasi untuk mencocokkan pasangan yang tepat.
4. Menarik dan menyenangkan: aktivitas yang berbentuk permainan dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Sedangkan kekurangan make a match dalam penelitian ini yaitu:

1. Waktu persiapan yang lama: guru perlu waktu untuk mempersiapkan kartu dan materi yang akan digunakan dalam aktivitas ini, yang bisa jadi memakan waktu dan tenaga.
2. Kemungkinan distraksi: karena bentuknya yang seperti permainan, siswa mungkin terlalu fokus pada aspek bermain dan kurang memperhatikan tujuan belajar yang ingin dicapai

3. Tidak cocok untuk semua materi: tidak semua materi pelajaran cocok diajarkan dengan metode ini, terutama materi yang kompleks dan membutuhkan penjelasan mendalam.
4. Keterbatasan fasilitas: sekolah yang tidak memiliki fasilitas memadai mungkin kesulitan dalam menerapkan model ini secara efektif.

Media kartu kalimat yang digunakan dalam penelitian ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain:

1. Kartu mudah dibawa dan digunakan di berbagai tempat, baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Kartu didesain dengan gambar, warna, dan teks yang menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik
3. Media kartu dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti permainan edukatif, latihan soal, dan kuis.
4. Penggunaan kartu dalam kelompok dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi di antara siswa.

Sedangkan kekurangan dari media kartu dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Membuat dan mencetak kartu yang berkualitas membutuhkan waktu dan biaya, yang mungkin menjadi kendala bagi beberapa guru atau sekolah
2. Kartu mudah rusak atau hilang, terutama jika sering digunakan oleh banyak siswa.

3. Kartu memiliki ukuran terbatas, sehingga informasi yang dapat disampaikan juga terbatas. Ini bisa menjadi kendala untuk materi yang membutuhkan penjelasan panjang dan mendetail.
4. Media kartu mungkin kurang efektif untuk menjelaskan konsep atau materi yang bersifat abstrak atau teoritis yang membutuhkan penjelasan mendalam dan ilustrasi yang kompleks.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat kendala yang dialami oleh peneliti yaitu kurang maksimalnya manajemen waktu sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sehingga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, maka penulis memiliki beberapa saran, yaitu:

1. Saran untuk penelitian lanjut, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dan diharapkan dapat mempersiapkan diri lebih matang sebelum melakukan penelitian. Hendaknya memperhatikan kondisi siswa dan media yang digunakan sehingga berdampak baik bagi peningkatan proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi peneliti lain dengan mengadakan pengemabnagan atau modifikasi untuk menemukan sesuatu yang baru sehingga pada akhirnya dapat bermanfaat bagi banyak orang.
2. Untuk penerapan hasil penelitian, hendaknya guru mengoptimalkan media dan teknologi dan jangan sampai kurangnya persiapan berakibat kurang lancarnya proses pembelajaran. Untuk hasil penelitian ini disarankan agar

lebih dikembangkan lagi dengan manajemen waktu yang lebih baik saat proses pembelajaran dengan model make a match. Serta saat ada siswa berjumlah ganjil juga harus memiliki keterampilan agar tidak merasa minder saat tidak atau terlambat memperoleh pasangan.