

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil analisis data tersebut diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar berbasis IT pada pembelajaran tematik dalam upaya meningkatkan kualitas keterampilan menulis karangan sederhana pada kelas III, SDN Kradinan 01, Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 adalah dengan langkah-langkah: a) menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; b) menyajikan materi sebagai pengantar; c) menayangkan video yang diambil dari *youtube*; d) mengurutkan gambar; e) menyampaikan langkah-langkah membuat karangan sederhana; f) menulis kalimat berdasarkan gambar; g) membimbing siswa untuk menulis paragraph; h) menyusun karangan; i) memberi judul; j) membuat simpulan. Penggunaan media gambar berbasis IT dapat dijadikan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan kualitas keterampilan menulis karangan sederhana pada kelas III SDN Mlilir 03. Pada tindakan prasiklus hanya 33.33% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, setelah ada tindakan pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 50%. Terdapat Dolopoa saat pelaksanaan, di antaranya; a) keaktifan siswa dalam pembelajaran masih kurang; b) sebagian siswa belum aktif menanggapi guru; c)

perhatian siswa terhadap media gambar yang disajikan juga kurang; d) partisipasi siswa dalam kerja kelompok masih rendah.

Pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 78.58 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Guru dan siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa terlihat lebih baik. Dalam mengerjakan soal evaluasi, siswa lebih percaya diri dan mengerjakan secara mandiri.

2. Media gambar berbasis IT sangat berperan dalam meningkatkan kualitas aktivitas siswa selama pembelajaran. Kualitas aktivitas pembelajaran siswa yang diukur melalui 5 (lima) indikator yaitu (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) mendengarkan penjelasan guru dan aktif menanggapi penjelasan/pertanyaan guru; (3) perhatian siswa terhadap media gambar berbasis IT yang disajikan; (4) partisipasi siswa dalam kerja kelompok; dan (5) sikap siswa selama pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kelima indikator tersebut. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berbasis IT dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa selama pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SDN Mlilir 03, Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Untuk pelajaran menulis karangan sederhana, penggunaan media gambar berbasis IT merupakan salah satu upaya yang tepat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang diajarkan juga dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa selama pembelajaran. Penggunaan media gambar berbasis IT juga sangat berperan terhadap pelaksanaan pembelajaran, dimana dengan menggunakan media gambar tersebut, siswa menjadi lebih siap, aktif menanggapi guru, lebih fokus dan lebih antusias selama pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang diajarkan.

C. Saran

Memperhatikan hasil kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pembelajaran sastra khususnya pada aspek metode alternatif pembelajaran menulis karangan sederhana;
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang senada.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru (bagi peneliti)
 - 1) Agar dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran tematik yang bermuatan bahasa Indonesia di kelas, khususnya pada materi menulis karangan sederhana, sebaiknya guru menggunakan media yang menarik perhatian siswa, melakukan persiapan dan perencanaan dengan baik.
 - 2) Untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media yang tersedia, guru harus lebih banyak berinovasi dan memperdalam keterampilan dasarnya dalam mengajar, agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sering memberikan latihan menulis karangan sederhana agar peserta didik mampu mengungkapkan ide atau gagasan lewat tulisan.

b. Bagi siswa

- 1) Untuk dapat menumbuhkembangkan bakat, minat dan kecintaan siswa dalam menulis karangan sederhana, siswa harus memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, selalu menambah pengetahuan kebahasaan melalui penguasaan kosa kata yang lebih banyak sebagai bekal untuk dapat menuliskan ide dan gagasannya.
- 2) Siswa perlu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan perkembangnya IPTEK saat ini, dengan mengenal dan berlatih menggunakan alat berbasis IT.

c. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya;
- 2) Dapat lebih berinovasi lagi dalam mempergunakan media pembelajaran di dalam penelitian selanjutnya, sehingga pendidikan semakin maju.

