

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus yang dilaksanakan berdasarkan hasil kolaborasi antara guru dengan peneliti dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa kelas V, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa kelas V SD Negeri 2 Gawan Colomadu, hal ini terlihat dari nilai rata – rata kemampuan membaca huruf Jawa siswa sebelum dan sesudah siklus meningkat yaitu pada saat sebelum tindakan nilai rata – rata siswa yaitu 45,9, pada siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 51,7 , siklus I pertemuan kedua menjadi 66,3 dan disiklus II pertemuan pertama 73,9 lalu di siklus II pertemuan kedua menjadi 88,2. Selain itu jumlah siswa yang dapat membaca huruf Jawa dengan benar dan lancar meningkat dari 4 siswa atau 22,2 % di kondisi awal menjadi 6 siswa atau 33,3 % disiklus I pertemuan pertama, naik menjadi 8 siswa atau 44,4 % di siklus I pertemuan kedua dan 12 atau 66,7 % disiklus II pertemuan pertama lalu meningkat lagi menjadi 15 siswa atau 83,3 %.
2. Pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* ini guru melakukan perubahan dan perbaikan

pembelajaran. Dari guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran menjadi hanya sebagai fasilitator. Kegiatan belajar siswa semakin aktif.

3. Dari penelitian ini dapat ditarik hipotesis bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa kelas V SD Negeri 2 Gawan, Colomadu Tahun Pelajaran 2013 / 2014

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas maka implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Dengan diperolehnya kesimpulan pada butir pertama memberikan implikasi bahwa guru bahasa Jawa dengan bekal kemampuan yang tinggi dan pengalaman mengajar serta mendengarkan saran dari pihak lain, guru bahasa Jawa dapat melakukan perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik. Perubahan ini akan membawa pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Pengaruh yang tampak yaitu kemampuan membaca huruf Jawa siswa akan meningkat.
2. Berdasarkan hasil kesimpulan butir kedua memberikan implikasi bahwa kemampuan membaca huruf Jawa yang dilihat dari 4 indikator yang ada dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa. Maka hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* ini melibatkan seluruh siswa, sehingga siswa

bertindak sebagai subyek dan obyek pembelajaran. Sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dalam kelas. Oleh sebab itu ketepatan guru dalam memilih strategi pembelajaran dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf Jawa siswa.

3. Secara praktis hasil penelitian digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan kualitas siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament*.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian, serta dalam rangka ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa, maka peneliti menyampaikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Sebagai bahan masukan untuk Kepala sekolah dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga hasil belajar menjadi lebih meningkat dan pembelajaran lebih optimal.
 - b. Sarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran dan alat peraga lebih ditambah agar siswa termotivasi dalam belajar, sehingga siswa dan guru terfasilitasi dalam pembelajaran.

- c. Memberikan pelatihan inovasi pembelajaran khususnya strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Jawa siswa.

2. Bagi guru

- a. Pembelajaran guru hendaknya juga memberikan motivasi pada siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan aktifitas siswa meningkat serta mengaplikasikan pembelajaran *Teams Games Tournament* agar hasil belajar siswa lebih meningkat dan strategi yang digunakan akan lebih bervariasi tidak hanya ceramah saja.
- b. Guru hendaknya dalam pembelajaran juga berperan sebagai fasilitator agar siswa dalam mengembangkan pengalaman mereka lebih leluasa sehingga mereka dapat dengan mudah mengkonstruksikan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari – hari.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa yang kemampuan membaca huruf Jawa nya masih kurang, diberikan pelatihan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian serupa, tetapi dalam cakupan materi dan objek penelitian yang berbeda. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik tanpa hambatan sesuai dengan apa yang diinginkan.