

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Nilai rata-rata *pretest* hasil belajar menganalisis laporan perjalanan dalam pembelajaran menyimak yang diperoleh kelas eksperimen adalah rata-rata sebesar 54,5 dan kelas kontrol sebesar 53,2. Data ini menunjukkan rendahnya hasil belajar menganalisis isi laporan perjalanan dalam pembelajaran menyimak siswa dan menemukan pokok-pokok laporan perjalanan 5W+1H yang didengar melalui *tape*. Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah masih dijumpai pengajaran menggunakan metode ceramah. Akibatnya siswa merasa jenuh dan sulit untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran menyimak. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan teknik pengajaran yang inovatif dalam menganalisis laporan perjalanan yaitu teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak. Hal tersebut agar siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses pembelajaran menganalisis laporan perjalanan. Sehingga pada kelas eksperimen, setelah diberi perlakuan teknik *A B C Games*, nilai rata-rata *posttest* mencapai 73,7, sedangkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh sebesar 63,2.

2. Berdasarkan hasil perhitungan data dengan menggunakan uji-t ditemukan bahwa terdapat pengaruh teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak terhadap kemampuan menganalisis laporan perjalanan siswa melalui kegiatan menemukan pokok-pokok laporan perjalanan dan menganalisis isi laporan perjalanan yang didengar melalui radio siswa kelas VIII SMP Islam Raudlatul Jannah. Hal ini diperolehnya harga t_{hitung} sebesar 9,82; sementara t_{tabel} dk 58 adalah 1,67. Oleh karena $t_{hitung} (9,82) > t_{tabel} (1,67)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang dirumuskan bahwa hipotesis yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh teknik *A B C Games* dalam Pembelajaran Menyimak terhadap Kemampuan Menganalisis Laporan Perjalanan siswa kelas VIII SMP Islam Raudlatul Jannah diterima.
3. Berdasarkan hasil penghitungan data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar menganalisis laporan perjalanan siswa yang diberi perlakuan dengan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* sebelum diberikan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak dan hasil *posttest* sesudah siswa diberi perlakuan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak. Rentangan nilai menganalisis laporan perjalanan pada kelas eksperimen saat *pretest* antara 46-63 dan nilai rata-rata sebesar 54,5 sedangkan rentangan nilai menganalisis laporan perjalanan saat *posttest* antara 60-89 dan nilai rata-rata sebesar 73,7. Dengan demikian, nilai

rata-rata kelas eksperimen mengalami kemajuan sebesar 19,2. Adapun rentangan nilai menganalisis laporan perjalanan pada kelas kontrol saat *pretest* antara 44-61 dan nilai rata-rata sebesar 53,2 sedangkan rentangan nilai menganalisis laporan perjalanan kelas kontrol saat *posttest* antara 56-73 dan nilai rata-rata sebesar 63,2. Dengan demikian, kemajuan nilai di kelas kontrol sebesar 10.

4. Berdasarkan data tersebut terlihat kemajuan nilai rata-rata hasil belajar menganalisis laporan perjalanan pada kelas eksperimen (19,2) lebih besar daripada kemajuan nilai rata-rata pada kelas kontrol (10,06). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menganalisis laporan perjalanan dengan menggunakan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak berpengaruh positif.
5. Berdasarkan hasil uji analisis terhadap sampel dua kelas, menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal hal ini ditandai dengan diperolehnya $L_o (0,1015) < L_t (0,161)$ pada *posttest* kelas eksperimen dan $L_o (0,0238) < L_t (0,161)$ pada *posttest* kelas kontrol dengan taraf signifikansi pada dua kelas $\alpha = 0,05$. Selain itu, hasil uji homogenitas memiliki data yang bersifat homogen. Hal ini ditandai dengan diperolehnya $X^2_{tabel} = 42,6 > X^2_{hitung} = 1,33$ dengan derajat kebebasan (dk) $30+30-2 = 58$.
6. Berdasarkan data yang diperoleh, hampir keseluruhan siswa kelas eksperimen mengalami kemajuan pada hasil belajar menganalisis laporan perjalanan. Sementara pada kelas kontrol, nilai antara *pretest* dan *posttest* kemajuannya tidak terlihat. Data ini kembali membuktikan bahwa perolehan nilai kelas

eksperimen yang menggunakan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak mengalami kemajuan nilai lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

5.2 Implikasi

Menyimak merupakan suatu kegiatan berbahasa yang saling berhubungan dengan kemampuan bahasa lainnya seperti membaca, berbicara dan menulis. Dalam kegiatan menyimak, kita dapat memperoleh informasi untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang suatu kehidupan. Selanjutnya, informasi tersebut dapat disampaikan melalui kemampuan membaca, berbicara dan menulis. Begitu juga dalam ruang lingkup sekolah, menyimak mempunyai peranan penting karena dengan menyimak siswa dapat menambah ilmu, menerima dan menghargai pendapat orang lain. Oleh sebab itu, untuk memperoleh kemampuan menyimak diperlukan suatu latihan yang baik dan menggunakan teknik pembelajaran yang inovatif.

Dalam pengajaran menyimak, guru dituntut untuk dapat menerapkan teknik pembelajaran yang aktif dan kreatif seperti pada pengajaran menganalisis laporan perjalanan. Namun, pada kenyataan di sekolah, ada beberapa hal yang menjadi faktor penyebab siswa masih mengalami kesulitan dalam menyimak, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap kemampuan menyimak, serta kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar karena guru masih menggunakan pengajaran konvensional. Masalah tersebut dapat diatasi dengan penggunaan teknik pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam mengajarkan siswa untuk

belajar aktif agar mampu berkonsentrasi dan memahami teks laporan perjalanan yang diperdengarkan. Salah satunya dengan menggunakan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak.

Teknik *A B C Games* menerapkan pada pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menuntut siswa untuk lebih mandiri. Dengan menggunakan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya sehingga mempermudah mereka dalam melalui proses belajar mengajar yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan adanya kesempatan untuk belajar mandiri dan pemberian penghargaan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dalam belajar. Misalnya ketika menyimak laporan perjalanan, siswa akan menjadi lebih mengerti hal-hal apa saja yang harus dilakukan ketika menyimak laporan perjalanan. Dalam hal ini, guru tidak lagi menjadi sumber pemberi materi utama yang memberikan pengetahuan sebanyak-banyaknya, tetapi siswa membentuk konsep sendiri tentang menganalisis laporan perjalanan. Selain itu, pada proses pembelajaran guru dapat mengetahui keaktifan siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Hasil penelitian ini berimplikasi bagi pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan menganalisis laporan perjalanan. Teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak dapat dijadikan sebagai teknik pembelajaran yang bervariasi dalam pengajaran menganalisis laporan perjalanan. Melalui teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak, siswa akan lebih termotivasi untuk dapat mencapai hasil yang maksimal dalam proses belajar

mengajar. Setelah diperhatikan lebih lanjut, ternyata teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak juga dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya, seperti mengemukakan kembali berita yang didengar/ditonton melalui radio/televisi.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka ada beberapa hal yang dapat diupayakan kepada:

- a). Guru, khususnya guru bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan menganalisis laporan perjalanan, yaitu:
 1. Teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak dapat digunakan dalam menganalisis laporan perjalanan oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia, karena teknik ini dapat dijadikan sebagai salah satu teknik pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran menyimak. Selain itu, teknik ini melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mengandung unsur permainan.
 2. Dalam pemilihan *games* yang akan digunakan, harus dilakukan dengan konsep dan pemikiran yang matang agar tercipta pembelajaran yang aktif dan kreatif.
 3. Guru bidang studi bahasa Indonesia sebelum menerapkan teknik *A B C Games* sebaiknya mengetahui dan paham benar penggunaan teknik tersebut sehingga tidak menyimpang dari langkah-langkah yang ada dalam teknik *A B C Games*.

b) Bagi peneliti yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut, disarankan:

1. Melibatkan peran siswa yang lebih besar dalam proses belajar mengajar, sebaiknya siswa memilih sendiri masalah apa yang akan dibahas dan selanjutnya didiskusikan di antara mereka sehingga dapat dicari pemecahannya. Dengan demikian, proses belajar dipusatkan pada siswa, sedangkan guru hanya mengarahkan atau membimbing proses belajar siswa.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak dapat diterapkan serta memberikan hasil dan perbedaan yang lebih baik pada pembelajaran yang lain sehingga dapat meningkatkan belajar yang lebih baik lagi bagi siswa.
3. Peneliti yang ingin menggunakan teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak ini dapat memberikan variasi yang berbeda pada *games* yang terdapat dalam langkah-langkah pembelajaran teknik *A B C Games* dalam pembelajaran menyimak ini agar lebih menarik siswa.