BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari penyajian data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual gerak kartun materi tokoh cerita anak kelas III MI Noor Musholla dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini di buktikan dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang ditunjukkan dengan jumlah prosentase sebesar 70% pada siklus I dan meningkat 95% pada siklus II. Ketercapaian tersebut ditunjang dengan aktivitas belajar siswa yang meningkat dengan hasil prosentase 65,7 pada siklus I dan 93,7% pada siklus II.
2. Penggunaan media audio visual gerak kartun dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia MI Noor Musholla surabaya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dimulai pada kegiatan pra siklus yang mencapai rata-rata hasil belajar 74,2 menjadi 78 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,45 pada siklus II. Demikian pula prosentase ketuntasan belajar pada kegiatan pra siklus 56,7% menjadi 70% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 96,6% pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tersebut, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

   Dari pihak sekolah seharusnya memfasilitasi semua guru baik mata pelajaran ataupun guru kelas untuk lebih selektif dalam pemilihan metode ataupun media yang bisa menunjang proses berlangsungnya pembelajaran dan juga menyediakan fasilitas yang tersedia di sekolah yang dapat dimanfaatkan atau digunakan guru sebagai media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

   Guru harus banyak membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran, yang umunya menggunakan metode ceramah dan tidak diselingi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran tidak monoton. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan dan dapat membangkitkan semangat para siswa yang semula menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Siswa

   Siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam proses belajar-mengajar di kelas, agar proses pembelajaran lebih aktif dan tidak monoton. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah terencana dalam RPP, agar diperoleh hasil yang lebih baik dan mencapai nilai di atas KKM.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id