

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDNegeri 23 Menyumbung Sintang dan melihat hasil analisis data yang di sajikan pada BAB V, sesuai dengan rumusan masalah maka dapat di simpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan media *puzzle*, aktivitas siswa dilihat dari lembar observasi siswa di kelas V SD Negeri 23 Menyumbung Sintang, hasil observasi siswa pada siklus I adalah siswa masih belum fokus untuk menyimak penjelasan guru, siswa masih kurang mengerti cara menyusun *puzzle* dan pada pertemuan II siswa sudah aktif dalam belajar menggunakan media *puzzle* dan siswa sudah mengerti cara menulis karangan dengan baik.
2. Terdapat peningkatan kemampuan menulis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siswa kelas V SD Negeri 23 Menyumbung Sintang, pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 57,16, pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 75,83. Hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 40% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 70% sehingga terjadi peningkatan sebesar 30%.

3. Siswa merespon dengan baik penggunaan media *puzzle*, hasil respon wawancara siswa terhadap penggunaan media *puzzle* menunjukkan respon yang baik. Hal tersebut terbukti dari respon siswa sangat baik dikarenakan media *puzzle* menyenangkan dan juga menarik sehingga siswa tidak bosan sehingga membuat siswa dapat lebih kreatif serta menjadi aktif pada saat belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam peningkatan kemampuan menulis siswa kelas V SD Negeri 23 Menyumbung Sintang, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang tahun pelajaran 2023/2024. Maka saran yang diberikan yaitu.

1. Bagi Siswa

Siswa disarankan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mampu mengembangkan potensi secara individu maupun kelompok.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dalam mengajar dengan menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa di kelas V maupun di kelas lain serta bisa di jadikan alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif yang menantang guru untuk berinovasi dengan baik sesuai pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat memunculkan motivasi serta ide-ide baru dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menyenangkan didalam kelas.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran *puzzle* dan lebih kreatif dalam mengembangkan serta melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media. Maka harapan peneliti agar para peneliti selanjutnya mampu memunculkan ide-ide atau gagasan baru yang kreatif dan dekat dengan lingkungan siswa sehingga dapat menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan.

5. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengembangkan potensinya secara optimal khususnya kemampuan menulis karangan narasi dengan tetap memperhatikan pada tujuan menulis yaitu dapat menolong siswa untuk berpikir secara kritis.