

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan Pembelajaran dan Hasil Penilaian Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menggunakan media visualisasi gambar 3D (miniatur) dilakukan secara sistematis dan kontekstual dengan mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka. Perencanaan mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan menulis secara rinci dan imajinatif, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran demonstrasi. Guru mempersiapkan media berupa miniatur 3D sebagai objek pengamatan yang akan dideskripsikan siswa. Tahapan perencanaan meliputi pengenalan materi, demonstrasi penggunaan media, kegiatan menulis, dan penilaian hasil belajar siswa. Strategi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil penilaian modul ajar pada siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kualitas modul ajar yang disusun. Pada siklus 1, modul ajar memperoleh skor 25 (89,2%) dengan kategori “Sangat Baik”, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan, pada siklus 2 skor meningkat menjadi 27 (94,6%) dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang diterapkan efektif dan berdampak positif terhadap kualitas modul ajar dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menggunakan media visualisasi gambar 3D di kelas VII SMP Negeri 2 Kuningan berlangsung secara aktif, terstruktur, dan berpusat pada siswa.

Pembelajaran dilakukan melalui model demonstrasi, di mana guru terlebih dahulu memperagakan cara mengamati dan mendeskripsikan miniatur 3D sebagai media utama. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk mengamati media secara langsung, mencatat detail penting, dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan deskriptif. Kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih fokus, imajinatif, dan teliti dalam memilih diksi dan penyusunan kalimat. Media Visualisasi Gamabr 3D terbukti dapat menarik perhatian siswa, memudahkan proses visualisasi objek, serta meningkatkan antusiasme mereka dalam menulis. Pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa, serta antar siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil penilaian pelaksanaan pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1, menunjukkan hasil yang baik dengan skor total 42 (95,4%), menunjukkan kinerja yang sangat baik dalam beberapa aspek. Selanjutnya, pada siklus 2, terjadi peningkatan ditunjukkan dengan skor 43 (97,7%). Peneliti berhasil meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran dengan menyempurnakan metode, menyampaikan materi secara lebih efektif, dan memanfaatkan media secara optimal.

Secara keseluruhan, perbandingan anatara kedua siklus menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

3. Hasil Tes Teks Deskripsi Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini menunjukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi secara signifikan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh dari guru mata pelajaran sebelum dilaksanakan penelitian. Pada siklus I, peningkatan mencapai 89,20%, dan setelah dilakukan perbaikan strategi serta penguatan materi, hasil siklus II menunjukan peningkatan lebih tinggi, yaitu sebesar 96,20%. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran berbasis media visual dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, selain itu, suasana kelas

menjadi lebih aktif dan kondusif, karena siswa terlihat lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk mendukung keberlanjutan serta pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

1. Bagi Guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk terus memanfaatkan media pembelajaran yang konkret seperti media visualisasi gambar 3D dalam bentuk miniatur untuk kegiatan menulis. Visual dan fisik yang nyata memberikan pengalaman yang lebih menarik kepada siswa, sehingga mereka dapat mengamati objek dari berbagai sisi secara langsung. Dengan demikian, siswa lebih mudah menemukan detail dari bentuk, warna, ukuran, dan tekstur objek yang menjadi bahan deskripsi. Penggunaan media visualisasi gambar 3D dalam bentuk miniatur juga menjadikan suasana belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan, karena siswa bisa berinteraksi langsung dengan media yang disediakan. Guru juga sebaiknya merancang skenario pembelajaran yang mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam mendeskripsikan media visualisasi gambar 3D secara lisan terlebih dahulu sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan, agar proses berpikir lebih terstruktur.
2. Bagi siswa, diharapkan memanfaatkan media visualisasi gambar 3D Miniatur ini secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan observasi dan imajinasi mereka. Dengan pengamatan yang cermat terhadap media yang disediakan, siswa dapat mendeskripsikan lebih rinci, akurat, dan sesuai dengan struktur teks deskripsi. Siswa juga perlu membiasakan diri untuk menggali lebih banyak informasi dari hal-hal konkret di sekitar mereka sebagai bahan latihan menulis.
3. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengadaan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media visualisasi gambar 3D dalam bentuk miniatur. Dukungan ini dapat berupa penyediaan

fasilitas, anggaran pengembangan media, maupun pelatihan bagi guru untuk membuat atau memanfaatkan media yang sesuai dengan pembelajaran.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendekatan serupa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyusun teks prosedur, eksplanasi, atau narasi. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas kajian dengan membandingkan efektivitas berbagai jenis media konkret, termasuk miniatur, terhadap peningkatan hasil belajar siswa.