**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV maka akan diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan media permainan kartu kuartet oleh siswa dan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil belajar siswa dengan menerapkan media permainan kartu kuartet pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dari 34 siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 23 siswa dengan nilai rata-rata siswa sebesar 72,64. kemudian pada siklus II meningkat dibandingkan siklus I dengan nilai rata-rata mencapai 82,76 yaitu 32 siswa telah dinyatakan tuntas. Secara umum media permainan kartu kuartet dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik oleh siswa. Siswa merespon secara positif setiap tahapan permainan kartu kuartet, semua aktivitas yang disajikan dapat dilakukan oleh siswa. Selama proses pembelajaran terjadi interaksi berupa, berbicara dengan percaya diri, disiplin dalam memainkan kartu kuartet, bekerjasama dengan teman kelompok, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.
2. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara meningkat. Dengan persentase nilai ketuntasan pada pra siklus 35.29%, siklus I 67.64%, siklus II 94,11%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara dengan materi bercerita mencapai ketuntasan yang diinginkan.
3. **Saran-saran**

Setelah melakukan penelitian tentang penggunaan media permainan kartu kuartet dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berbicara, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah diharapkan dapat ikut berperan aktif dalam mendukung dan membantu guru untuk menerapkan serta mengembangkan berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah dalam peggunaan media permainan kartu kuartet.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini menjadi salah satu referensi pengembangan keilmuan untuk menambah wawasan terhadap pembelajaran. Selain itu diharapkan pula guru dapat menerapkan media pembelajaran khususnya untuk media permainan kartu kuartet pada kegiatan belajar sehingga aktivitas siswa dapat mengalami peningkatan.
3. Bagi siswa, pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia saat menggunakan media permainan kartu kuartet diharapkan interaktif dalam pengaplikasian media kartu kuartet tersebut dan fokus dalam memahami materi pembelajaran.