

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar siswa kelas III SD Negeri 106810 Sampali dapat ditingkatkan melalui permainan *Mystery Box*. Meningkatnya keterampilan membaca pemahaman siswa tampak pada kualitas proses proses dan produk.kualitas proses tampak dari perubahan sikap dan perilaku siswa kearah yang lebih baik seperti siswa menjadi aktif dan antusias dalam belajar. Hal itu tak lepas dari kegiatan guru dalam pembelajaran tematik yang menunjukkan bahwa kegiatan guru berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah pembelajaran tematik dan guru memberikan bimbingan kepada siswa.

Hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa menggunakan permainan *Mystery Box* pra tindakan dan siklus I. pada pra tindakan, persentase hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa yang berada pada kategori baik hanya sebesar 26,32%. Pada siklus I hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat menjadi 73,69%, sehingga persentase peningkatan antara pra tindakan dan siklus I sebesar 47,37%,. Pada siklus II meningkat menjadi 89,47%, sehingga persentase peningkatan antara siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15,78%.

Peningkatan keterampilan belajar siswa tidak terlepas dari peran guru dalam pembelajaran. Pada pra tindakan tahapan-tahapan yang dilakukan guru dalam pembelajaran tematik hanya sebesar 50% dan berada pada kategori kurang, kemudian setelah ada tindakan pada siklus I pertemuan pertama meningkat 25% menjadi 75% dengan kategori baik. Pertemuan kedua meningkat 15% menjadi 90% dengan kategori baik. Sedangkan siklus II pertemuan pertama meningkat 5% menjadi 95% dengan kategori sangat baik dan pertemuan kedua meningkat 5% menjadi 100% dengan kategori sangta baik. Pada siklus II pertemuan

kedua guru sudah melakukan langkah-langkah dalam tahapan pembelajaran tematik dengan sangat baik

5.2 Saran

Keberhasilan penggunaan permainan *Mystery Box* sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dapat dijadikan dasar penelitian untuk memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- 1) Guru sebaiknya memanfaatkan jam pelajaran di sekolah agar bisa mengembangkan keterampilan belajar siswa dan jam pelajaran tidak terbuang sia-sia.
- 2) Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan belajar dengan baik.
- 3) Guru dapat menerapkan permainan *Mystery Box* sebagai salah satu metode pembelajaran alternative dalam mengembangkan keterampilan belajar siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan permainan *Mystery Box* untuk membantu meningkatkan keterampilan belajar dan kualitas pembelajaran saat ini.