

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Pada siklus I hasil observasi aktifitas belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,17 (Belum Tuntas).
2. Pada siklus II juga terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa secara klasikal, sebesar 30% yaitu menjadi (90%) atau sebanyak 27 orang siswa dengan nilai rata-rata 76,5 (Tuntas), dan pada siklus II hasil observasi aktifitas belajar siswa sebesar 95,83 dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan observer telah melakukan tindakan siklus I dan siklus II sehingga siswa sudah dapat menyelesaikan soal – soal dari post tes yang telah diberikan pada siklus I dan siklus II.
3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan kartu tebak kata merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran, dengan hipotesis Dengan menggunakan model permainan kartu tebak kata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Pokok Batuan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 10747 Sei Merah T.P 2015/2016“, dapat diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pengalaman selama melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas V SD Negeri 107417 Sei Merah Kecamatan Tanjung Morawa, maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

1. Kepada siswa, disarankan agar berperan aktif di dalam kelas dan mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran, dan diharapkan lebih semangat dalam belajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.
2. Kepada guru, disarankan untuk lebih memvariasikan model yang dipakai dalam pembelajaran, dan guru lebih terampil dalam penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti model permainan kartu tebak kata ini sebagai upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada Sekolah, sebaiknya melatih guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan guru dalam mengajar di kelas.
4. Kepada peneliti ataupun guru yang ingin menggunakan model Permainan kartu tebak kata disarankan agar lebih memotivasi siswa, dan dapat dipergunakan oleh peneliti lain yang mengkaji masalah-masalah yang relevan dengan hasil penelitian ini, sehingga masalah-masalah yang dihadapi dapat diatasi sebagaimana mestinya.