

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase klasikal minat belajar siswa sebesar 22,22% dan termasuk dalam kriteria **kurang berminat**. Pada siklus I pertemuan 2, persentase klasikal minat belajar siswa meningkat menjadi 44,44% tetapi masih dalam kriteria **kurang berminat**. Dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II pertemuan 1. Pada siklus II pertemuan 1, persentase klasikal minat belajar siswa meningkat menjadi 77,78% dan termasuk dalam kriteria **berminat**. Pada siklus II pertemuan 2, persentase klasikal minat belajar siswa meningkat menjadi 88,89% dan termasuk dalam kriteria **sangat berminat**.
2. Hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 diperoleh jumlah skor 26 dengan nilai 92,85 dan pada pertemuan 2 diperoleh jumlah skor 26 dengan nilai 92,85. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 diperoleh jumlah skor 25 dengan nilai 89,28 dan pada pertemuan 2 diperoleh jumlah skor 27 dengan nilai 96,42.
3. Dengan menggunakan metode permainan *Bingo* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku (Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4)

dan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman (Pembelajaran 3 dan 4) Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan metode permainan *Bingo* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik.
2. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan hal-hal yang baru dalam kegiatan belajar mengajar, baik metode, strategi ataupun tehnik mengajar. Agar siswa memiliki minat dalam belajar sehingga mereka tidak jenuh dalam proses pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah, sebaiknya diadakan kegiatan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan atau melatih para guru agar memiliki kreativitas dalam menggunakan model-model pembelajaran serta menyediakan alat peraga yang sesuai dengan proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menggunakan dan mengembangkan metode permainan *Bingo* di sekolah lain untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
5. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang, agar dapat lebih diperhatikan tentang ketersediaan sarana dan prasarana guna mendukung proses pendidikan, melaksanakan program pembinaan yang terus menerus disertai monitoring dan evaluasi program pembinaan kepada semua kepala sekolah.