

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan:

1. Pada hasil angket kondisi awal diperoleh 8 siswa dari 30 siswa atau 26,67% yang telah terampil memiliki keterampilan sosial.
2. Pada hasil angket kondisi akhir diperoleh 28 siswa dari 30 siswa atau 93,33% yang telah terampil memiliki keterampilan sosial.
3. Pada hasil observasi siklus I pertemuan I diperoleh data bahwa rata-rata keterampilan sosial siswa secara klasikal 20,95 yang tergolong keterampilan sosial siswa kurang, pada pertemuan II diperoleh data bahwa rata-rata keterampilan sosial siswa secara klasikal 45 yang tergolong keterampilan sosial siswa kurang.
4. Pada hasil observasi siklus II pertemuan I diperoleh data bahwa rata-rata keterampilan sosial siswa secara klasikal 66,19 yang tergolong tingkat keterampilan sosial siswa sedang, pada pertemuan II diperoleh data bahwa rata-rata keterampilan sosial siswa secara klasikal 87,61 yang tergolong tingkat keterampilan sosial siswa tinggi.
5. Dengan menerapkan model permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri No.017973 Kisaran.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan maka saran peneliti adalah:

1. Bagi guru, agar menggunakan model permainan di kelas pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial, agar siswa merasa tidak bosan dalam belajar
2. Bagi peneliti yang ingin mencoba melaksanakan penelitian dengan tindakan yang sama yaitu menggunakan model permainan disarankan kepada calon peneliti untuk mengambil subjek penelitian yang berbeda.