

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengamatan data penelitian yang dilakukan terhadap upaya meningkatkan motivasi belajar IPA melalui metode permainan di kelas V a SD Negeri 066430 Medan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Dengan menggunakan metode permainan pada bidang studi IPA dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membuat pesawat sederhana (jungkat-jungkit).
2. Penggunaan metode permainan pada pelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan membuat pesawat sederhana (jungkat- jungkit) dapat memudahkan siswa untuk menghadirkan ide - ide dalam menciptakan dan membuat pesawat sederhana yang baik.

5.2 SARAN

Berdasarkan dari hasil peneltian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan :

1. Hendaknya guru dapat mempertahankan penerapan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kepala sekolah memberikan pelatihan mencanangkan program - program pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penerapan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti lanjut, disarankan untuk melakukan penelitian yang sejenis pada materi pesawat sederhana sehingga penelitian ini bermanfaat sebagai riset teori maupun sebagai reformasi terhadap dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran dikelas.



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY