BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kalimat keliru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Muara Jalai. Meningkatnya keaktifan belajar siswa tersebut terlihat dari lembar observasi yang dilakukan. Adapun persentase yang diperoleh sebelum tindakan atau prasiklus adalah 49,25%, siklus I dengan persentase 65%, dan persentase pada siklus II adalah 85,25%. Keberhasilan dari pembelajaran ini dilatar belakangi oleh permainan kalimat keliru sehingga keaktifan belajar siswa menjadi lebih aktif yang berarti aktivitas siswa cenderung positif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian sebelumnya, berkaitan dengan permainan kalimat keliru yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran ketika menerapkan permainan dalam proses pembelajaran. adapun saran-saran tersebut adalah:

1. Permainan sangat baik digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Ketika menggunakan permainan kalimat keliru, hendaknya dijelaskan jalannya proses pembelajaran yang akan dilaksanakan atau dilalui.
3. Permainan kalimat keliru menggunakan waktu yang lama. Jadi, guru mesti menggunakan waktu semaksimal mungkin.
4. Kepada rekan-rekan mahasiswa/I dan para pencipta pengembangan ilmu pengetahuan diharapkan hendaknya selalu semangat untuk meneruskan dan meningkatkan usaha-usaha demi kemajuan ilmu pengetahuan.

Sebagai penutup, peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini belum mencapai tingkat yang sempurna. Hal ini disebabkan keterbasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti sendiri. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi peneliti sendiri dan pembaca. Amin ya rabbal’alamin.