# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Hasil penelitian diperoleh sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 42,85% atau 6 orang siswa yag tuntas, pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 orang siswa atau ketuntasan hanya mencapai 64,28%. Pada siklus II ternyata ketuntasan siswa mencapai 12 orang siswa atau dengan persentase 85,71%. Siklus I aktivitas guru pada pertemuan 1 tergolong “Cukup Baik” dengan persentase 72,22%, kemudian pada pertemuan 2 dengan persentase 75,00% tergolong “Cukup Baik”. Siklus II pada pertemuan 3 meningkat menjadi 86,11% tergolong “Baik”, dan pada pertemuan 4 meningkat lagi menjadi 94,44% dengan kategori “Baik”. Persentase aktivitas siswa siklus I pada pertemuan 1 adalah 69,84% atau tergolong “Cukup Tinggi”, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 74,60% tergolong “Cukup Tinggi”. Siklus II pada pertemuan 3 meningkat menjadi 81,74% atau tergolong “Tinggi”, dan pada pertemuan 4 meningkat lagi menjadi 86,50%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa melalui strategi permainan papan bujur sangkar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak.

## B. Saran

Bertolak dari pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, berkaitan dengan strategi permainan papan bujur sangkar yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Ketika meminta setiap kelompok menentukan juru bicara sebaiknya dengan membimbing siswa dan menunjuk siswa, agar siswa tidak saling tunjuk menunjuk dan kondisi kelas menjadi kondusif.
2. Sebaiknya guru mengawasi dan membimbing siswa ketika berdiskusi, agar diskusi tidak hanya didominasi siswa tertentu saja, melainkan aktif secara keseluruhan.