

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diketahui dengan penerapan permainan “jelaskan kata itu” dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri 026Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Hasil rata-rata sebelum tindakan adalah 48,84%. Pada siklus I aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hanya mencapai rata-rata persentase 58,21% atau aktivitas belajar siswa tergolong “Cukup” karena berada pada rentang 41% - 60%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,25% atau aktivitas belajar siswa tergolong “Sangat Kuat” karena berada pada rentang 81% - 100%. Artinya keberhasilan siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

B. Saran

Bertitik tolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan permainan “jelaskan kata itu” yang telah dilakukan, dan untuk lebih sempurnanya penerapan permainan “jelaskan kata itu” kepadanya peneliti mengajukan saran :

1. Diharapkan kepada guru Sekolah Dasar Negeri 026Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat menjadikan permainan “jelaskan kata itu” sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok bahasan yang berbeda atau pada materi pelajaran lainnya.

2. Dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa guru hendaknya lebih sering melatih siswa dan berbagai model pengajaran, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan ketrampilan, sehingga siswa berhasil dan mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

Perlu ada penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 026Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.