

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV dapat disimpulkan permainan kategori dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh sebelum tindakan 47.68%, Terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan kedua dengan persentase 64.81%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan kedua juga terjadi peningkatan dengan persentase 85.64%. Pada aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua persentase yang diperoleh adalah 66.7% dan meningkat pada siklus II pertemuan kedua menjadi 91.66%. Dengan demikian penggunaan teknik permainan kategori dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penggunaan teknik permainan kategori dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru yang telah dilaksanakan dan untuk lebih sempurnanya penggunaan teknik permainan kategori kedepannya, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Ketika penyajian materi pelajaran secara singkat, sebaiknya guru memperhatikan tujuan dan indikator pembelajaran, agar penyajian guru terfokus pada apa yang diharapkan.
2. Penggunaan teknik permainan kategori sebaiknya guru memilih tingkat kelas yang sesuai, agar dapat terlaksana dengan maksimal.
3. Hendaknya pelaksanaan teknik permainan kategori dapat berjalan dengan baik, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.