

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, refleksi atas pengembangan pembelajaran dalam upaya peningkatan aktivitas dan prestasi hasil belajar siswa yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran berupa buku cerita bergambar dan kartu huruf dengan pendekatan tematik pada siswa kelas 1 SDN 1 Sumberejo Kecamatan Kemiling semester dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh dalam penggunaan alat peraga buku cerita bergambar dan kartu huruf dengan pendekatan tematik terhadap prestasi hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri 1 Sumberejo Kecamatan Kemiling Bandar Lampung.
2. Besarnya pengaruh alat peraga buku cerita bergambar dan kartu huruf dengan pendekatan tematik adalah sebagai berikut:

Prestasi hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari 58,46 menjadi 61,92 pada siklus I ke pertemuan kedua dan siklus II pertemuan pertama ke siklus II pertemuan kedua naik dari 70,38 menjadi 74,61 pada rata-rata setiap kelasnya. Tetapi kenaikan rata-rata siswa dari siklus I ke siklus 2 mengalami penurunan sebesar 5,23 point dari 12,92 point pada siklus I menjadi 6,69 point pada

siklus 2. Pada siklus III pertemuan pertama prestasi hasil belajar rata-rata siswa sebesar 79,61 meningkat menjadi 89,61 pada siklus III pertemuan kedua atau naik 10 point.

### **5.1.2 Saran**

Dalam rangka memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya, dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya kelas 1, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

#### **Untuk Guru**

1. Untuk dapat mengatasi masalah rendahnya minat baca siswa hendaknya guru dapat membangkitkan minat baca siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk lebih ingin mengetahui apa yang menjadi materi ajar di dalam proses belajar mengajar.
2. Agar dapat menguasai proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik melalui rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuatnya.
3. Menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan secara berkesinambungan agar dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

#### **Untuk Sekolah**

1. Untuk dapat membantu kelemahan-kelemahan guru dalam mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang dijadikan sebagai pedoman sekolah di dalam proses belajar mengajar.

#### **Untuk Siswa**

1. Agar dapat lebih aktif dalam membaca dan memahami apa yang dibacanya