

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tema keluarga kelas I SDN 3 Kebagusan melalui pembelajaran metode bermain kartu huruf dan angka dapat meningkatkan:

- a. kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran dari siklus ke siklus. Kreativitas belajar siswa pada siklus I 62,33%, meningkat menjadi 73,33% di siklus II.
- b. kinerja guru dalam pembelajaran dari siklus ke siklus. Kinerja guru pada siklus I 65% (kategori kurang baik) meningkat pada siklus II menjadi 78% (sangat baik).
- c. hasil belajar tema keluarga kelas I SDN 3 Kebagusan semester 1 dari siklus ke siklus. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 65,09 meningkat menjadi 74,41 di siklus II. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 60% meningkat pada siklus II menjadi 85%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan, maka pembelajaran dengan menerapkan metode bermain kartu huruf dan angka memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Oleh sebab itu, bila pembelajaran serupa hendak dilanjutkan dan dikembangkan, maka perlu adanya perbaikan dan revisi beberapa kelemahan tersebut, antara lain:

1. Persiapan guru dalam pembelajaran perlu ditingkatkan, agar pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai rencana.
2. Pada proses pembelajaran hendaknya guru benar-benar memantau kesulitan belajar siswa.
3. Pada proses pembelajaran guru harus lebih banyak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan serta contoh-contoh yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menghasilkan pesan yang menarik bagi siswa.
4. Pada kegiatan bermain kartu huruf dan angka, guru perlu menerapkan permainan yang lebih bervariasi sehingga dapat menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa serta menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.
5. Guru perlu melatih diri dalam menyampaikan materi dengan gaya bahasa yang sesuai, sehingga materi yang dijelaskan dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan baik.