

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I SD Negeri 1 Bulurejo semester genap pada tahun pelajaran 2011/2012 dengan adanya perbaikan yang terus dilakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari:

1. Prosentase siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 50,00%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70,60% dan pada akhir siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.
2. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu dari 50,00% pada siklus I, naik menjadi 70,60% pada siklus II dan pada siklus III menjadi 88,23%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Bulurejo.

Beberapa masalah yang ditemui dalam pelaksanaan antara lain pengelolaan kelas selama pembelajaran, namun masalah itu dapat diatasi dengan adanya perbaikan pada setiap siklus yaitu memberikan motivasi kepada siswa,

pemberian penghargaan, dan penyajian masalah sehari-hari yang menarik pada lembar kerja siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan kartu huruf hendaknya siswa diberikan motivasi sehingga muncul keinginan belajar yang bermakna.
2. Dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan kartu huruf sebaiknya guru memperhatikan kesiapan siswa untuk belajar dengan penguasaan kelas dan ketepatan waktu yang baik.
3. Dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan kartu huruf, sebaiknya diberikan tugas yang menarik pada LKS sehingga siswa merasa tertarik dan antusias terhadap pembelajaran.