

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan Permainan KIM pada proses pembelajaran di kelas III MI Islamiyah Geluran Sidoarjo pada mata pelajaran IPA materi cuaca dilaksanakan dengan baik, karena guru sudah mampu menerapkan permainan tersebut dalam pembelajaran IPA materi cuaca meskipun masih ada kekurangan yang harus diperbaiki. Pada Siklus I guru tidak menyiapkan reward nyata sebagai pendorong minat siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa belum mampu maksimal mengikuti tahap akhir pembelajaran dengan baik. Selain itu, dalam siklus I waktu dalam penerapan permainan KIM terlalu singkat, sehingga siswa tidak maksimal dalam pengerjaan tugas. Sedangkan pada siklus 2, guru menyiapkan reward nyata untuk siswa dan kelompok yang berprestasi. Dan juga, menambah waktu saat permainan KIM berlangsung. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan KIM yang disertai dengan waktu yang sesuai dan reward di akhir akan lebih efektif, karena hasil yang didapatkan semakin meningkat.

2. Peningkatan hasil belajar pelajaran IPA siswa setelah diterapkan permainan KIM(Kemampuan Indera Manusia) sebagai metode dalam pembelajaran IPA di kelas III MI Islamiyah Geluran Sidoarjo adalah sebagai berikut:
Berdasarkan hasil tes pada siklus I nilai rata-rata kelas siswa adalah 67,17 dengan presentase ketuntasan 51,28% siswa atau 20 dari jumlah siswa keseluruhan yaitu 39 siswa. Kemudian nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II meningkat menjadi 78,71 dengan presentase ketuntasan sebesar 92%. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan presentase ketuntasan siswa yang terjadi antara pra siklus dengan siklus I yaitu 36% . Sedangkan peningkatan yang terjadi antara siklus I dengan siklus II sebesar 41%. Sehingga total peningkatan secara keseluruhan antara pra siklus hingga siklus II adalah sebesar 77 % .

B. SARAN

1. Bagi guru

- a. Hendaknya Permainan KIM Penglihatan ini dapat dijadikan rujukan untuk kegiatan pembelajaran dengan subjek dan objek penelitian serta jenjang pendidikan yang berbeda.
- b. Agar lebih mengenal potensi serta karakteristik belajar siswa, supaya dapat menciptakan pembelajaran yang beragam sesuai kebutuhan siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Mengingat siklus ini baru berjalan dua kali, maka untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan siklus lanjutan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.
- b. Penggunaan media dan strategi lain yang mendukung dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan KIM Penglihatan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.