BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan selama 2 siklus dengan mengunakan metode Permainan Simulasi pada mata pelajaran PKn kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang bahwa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode Permainan Simulasi mampu meningkatkan hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang dengan mencapai hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil aktivitas guru meningkat dari siklus I sebesar 72,6% (cukup), sedangkan siklus II menjadi 90,46% (sangat baik). Dan hasil observasi aktivitas siswa meningkat dari siklus I sebesar 66,17% (cukup), sedangkan siklus II menjadi 86,76% (baik).
2. Terdapat peningkatan hasil belajar PKn materi mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda siswa kelas III MI Salafiyah Syafi'iyyah Seblak Jombang melalui metode Permainan Simulasi. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa yakni meningkat dari siklus I sebesar 63,41% dan pada siklus II sebesar 87,8% jumlah siswa yang tuntas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode Permainan Simulasi peneliti menyarankan:

1. Guru diharapkan lebih peka terhadap kondisi siswa. Terkadang siswa merasa jenuh dan kelelahan dengan aktivitas pembelajaran sebelumnya, ataupun siswa belum siap untuk menerima pembelajaran berikutnya. Sehingga dengan kepekaan guru, dan penggunaan strategi, metode maupun teknik yang beragam diharapkan dapat memberikan kesan khusus bagi siswa terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hendaknya guru menggunakan metode permainan simulasi dalam proses pembelajaran di kelas, baik digunakan pada PKn maupun mata pelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan strategi ini dapat meningkatkan keaktifan dan meningkatkan partisipasi antar siswa, sehingga akan memudahkan terjadinya interaksi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memberikan gambaran secara langsung tentang sebuah materi dan menjadikan seolah-olah siswa terlibat langsung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id