

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Mandalawangi 01, dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 2 di kelas V dapat dicapai melalui penerapan strategi inovatif dan interaktif. Penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif, seperti penerapan permainan tradisional engklek, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Selain itu, variasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif, serta penerapan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kolaborasi antara guru dan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif juga sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Implementasi permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran tematik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan keterampilan sosial siswa. Permainan engklek membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik seperti

koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kelincahan, yang berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran meningkatkan antusiasme siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai cara meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik dan penerapan media pembelajaran yang menarik serta interaktif menggunakan permainan tradisional engklek di kelas V SD/MI, berikut adalah beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran:

1. Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Metode ini dapat mencakup diskusi kelompok, presentasi proyek, dan permainan edukatif yang relevan dengan materi pelajaran. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar.
2. Penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif seperti video, simulasi digital, dan aplikasi pembelajaran daring harus lebih dioptimalkan. Teknologi ini tidak hanya membuat

pembelajaran lebih menarik tetapi juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep yang abstrak.

3. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal strategi pembelajaran inovatif dan penggunaan teknologi dalam kelas. Guru yang terampil dan kreatif akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
4. Lingkungan belajar yang kondusif dan kaya akan stimulasi sangat penting untuk mendukung pembelajaran. Guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan inspiratif, dengan dekorasi yang sesuai dengan tema pembelajaran dan menyediakan berbagai alat peraga yang menarik.