

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan model *generative* dengan media ular tangga terdapat empat proses yang dilakukan peneliti selama proses penelitian berlangsung. *Pertama* perencanaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penerapan model *generative* pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan sub tema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan media ular tangga berjalan sesuai rancangan model *generative*. *Kedua* penelitian yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan rencana yang sudah sudah dikonsept dengan model *generative*. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 1 bulan dan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 siklus, pada rencana siklus I, II, dan III tidak sama. *Ketiga* yaitu observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung pada siklus I, II, dan III, dengan tujuan untuk mengetahui rencana yang terlaksana dan rencana yang tidak terlaksana sesuai dengan pedoman disetiap siklusnya. Penelitian menjadikan guru kelas sebagai observer, observer melakukan observasi pada saat pelajaran berlangsung. *Keempat* yaitu refleksi yang dilakukan oleh peneliti, bertujuan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dan rencana yang belum tercapai pada tiap siklusnya.
2. Setelah melakukan tindakan, hasil belajar siswa meningkat disetiap siklusnya. Karena dibantu dengan model *generative* dan media ular tangga dapat memperbaiki nilai disetiap siklusnya. Pada tahap pra siklus pelajaran bahasa Indonesia mencapai 11%, ppkn mencapai 7%, dan ips mencapai 3%. pada siklus I pelajaran bahasa Indonesia mencapai 29%, ppkn mencapai 22%, dan ips mencapai 14% . dan pada siklus II pelajaran bahasa Indonesia mencapai 40%, ppkn mencapai 37%, dan ips mencapai 37%. Sedangkan pada siklus III pelajaran bahasa Indonesia mencapai 77%, ppkn mencapai 74%, dan ips mencapai 81%

B. Saran

1. Bagi siswa

Siswa harus bisa disiplin ketika pelajaran berlangsung tidak berbicara sendiri dan harus mendengarkan penjelasan dari guru.

2. Bagi guru

Guru ketika mengajar memberikan motivasi supaya siswa semangat untuk belajar dan guru juga harus memberikan permainan di sela-sela pelajaran supaya siswa tidak bosan untuk belajar

3. Bagi sekolah

Hendak nya kepala sekolah selalu memberikan motivasi dan semangat pada guru agar guru terus memberikan pembelajaran yang inovatif sehingga pelaksanaan belajar mengajar disekolah dan hendak nya sekolah juga menyediakan sarana dan prasara yang memadai supaya pembelajaran lebih mudah dan efektif.

