

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan memasang dua buah kartu yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Dengan strategi ini siswa dilibatkan secara langsung agar materi yang diterima lebih berkesan. Dimana guru mengacak kartu yang terdiri dari kartu soal dan jawaban kemudian dibagikan kepada siswa selanjutnya siswa mencari pasangan antara soal dan jawaban dalam kartu tersebut dan mempersentasikan jawaban dalam kartu tersebut dan mempersentasikan dihadapan kawan-kawan.
2. Penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan Hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 3 Pongo. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas yaitu pada pra penelitian tindakan rata-rata kelas sebesar 60,23, pada siklus I sebesar 66,66 dan siklus II sebesar 82,38. Presentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan 28,57%, siklus I 52,38%, dan 90,47% pada siklus II. Dan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

5.2 Limitasi Penelitian

Limitasi atau kelemahan dalam penelitian ini terletak pada proses pembelajaran. Peneliti menyadari bahwa penelitian pasti terdapat kendala dan

hambatan. Salah satu yang menjadi kendala adalah pada saat proses pembelajaran dikarenakan strategi *Index Card Match* ini adalah strategi yang baru digunakan di SDN 1 PONGO sehingga siswa belum bisa langsung menyesuaikan pada saat proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti mengajukan saran demi peningkatan proses pembelajaran sebagai berikut:

- 5.3.1 Bagi pihak sekolah agar memberikan himbauan kepada guru agar menggunakan media pembelajaran aktif yang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 5.3.2 Kepada guru mata pembelajaran agar menjadikan strategi *Index Card Match* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas demi peningkatan hasil belajar yang diharapkan.
- 5.3.3 Kepada peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan Strategi *Index Card Match* atau media pembelajaran aktif lainnya.