

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berbantuan media *puzzle* kelas 1V SDN 3 Rantepao.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan nilai rata-rata siswa siklus I yakni 51,6 dengan ketuntasan 42,16%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat mencapai 89,4 dengan ketuntasan 83,4%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan sudah mencapai 75% siswa sudah mencapai nilai 75 keatas.

B. SARAN

1. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

2. Bagi Guru

Memberikan pengalaman baru dan guru dapat menerapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran sehingga meningkatkan profesionalitas guru.

3. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat murid dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Dapat dimanfaatkan sebagai referensi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian yang terkait. Dapat menjadi bahan acuan tentang penggunaan model pembelajaran *experiential learning* agar melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.