

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka kesimpulan yang diperoleh yaitu :

Pertama, selama proses pembelajaran, peserta didik diwajibkan menulis materi sebagai tahap awal untuk memberikan stimulus agar dapat mengetahui dan memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari juga diterapkan. Dalam konteks pembelajaran, ditemukan variasi antara peserta didik yang memperhatikan dengan seksama dan yang tidak, hal tersebut dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar. Sebagian peserta didik mampu memahami materi seperti jenis-jenis peta, komponen peta, dan nama daerah serta pulau dalam peta. Khususnya, dalam menyebutkan nama daerah dan pulau dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs, peserta didik sebagian besar mampu melakukannya. Meskipun terdapat variasi dalam tingkat pemahaman dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi hal tersebut menunjukkan adanya kemajuan. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam materi IPS mengenai peta.

Kedua, hambatan yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain terdapat peserta didik yang belum mempunyai kemampuan membaca. Selain itu, terdapat peserta didik berkebutuhan khusus yang tidak mendapatkan penanganan khusus dari pihak sekolah, yang menyebabkan ketidakmampuan peserta didik tersebut untuk mengalami perkembangan. Kendala lainnya mencakup aspek sarana dan prasarana, yaitu jumlah kursi di kelas tidak mencukupi jumlah peserta didik, mengakibatkan minimnya kenyamanan di dalam kelas dan menghambat optimalnya proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran juga terdapat beberapa peserta

didik yang mengalami hambatan, diantaranya : mudah terpengaruh oleh faktor eksternal seperti teman satu kelas yang mengganggu saat proses pembelajaran. Selain itu, terdapat peserta didik dengan daya ingatan rendah dan mudah lupa, akibatnya tidak dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik. Ketika pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Proprofs, beberapa kelompok mengalami gangguan dari kelompok lain, bahkan terdapat kelompok yang salah mengklik saat memindahkan kepingan *puzzle* yang mengakibatkan kesulitan dalam menyusun *puzzle* menjadi peta Indonesia yang utuh.

Ketiga, dengan pemanfaatan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs, terlihat bahwa hal ini memberikan dampak positif. Salah satu dampaknya adalah membantu peserta didik dalam menghafal materi pembelajaran, karena mereka dapat melihat dan mengamati nama daerah serta pulau yang terdapat pada peta. Pemanfaatan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs juga terbukti efektif dalam memudahkan peserta didik untuk mengingat nama daerah dan pulau yang ada dalam peta Indonesia. Dampak lainnya yaitu peserta didik bisa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media *puzzle* juga mendorong kolaborasi antara peserta didik dalam kelompok, membantu menumbuhkan sikap percaya antar anggota kelompok, dan mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik. Secara keseluruhan, pemanfaatan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman dan hasil pembelajaran peserta didik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan dukungan terhadap peserta didik yang menghadapi kesulitan, seperti peserta didik yang belum

memiliki kemampuan membaca dan peserta didik berkebutuhan khusus. Penyediaan penanganan khusus dan sumber daya tambahan akan membantu setiap peserta didik mengalami perkembangan yang optimal. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap sarana dan prasarana kelas untuk memastikan ketersediaan yang mencukupi demi menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

2. Bagi Guru

Dapat mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama dalam mengatasi variasi tingkat motivasi belajar peserta didik. Guru dapat memberikan perhatian khusus pada peserta didik dengan hambatan daya ingatan rendah atau mudah lupa, serta melibatkan mereka dalam kegiatan kelompok untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan komunikasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut yang membahas implementasi media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs pada mata pelajaran lainnya. Fokus penelitian dapat diperluas untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran yang lebih spesifik dan mengetahui hasil evaluasi terhadap keterlibatan peserta didik.