

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas 4B SDN Lialang dengan penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dalam materi membaca peta, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

Melalui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti siswa menjadi antusias dalam belajar, aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena dengan menerapkan permainan *puzzle* dalam pembelajaran, selain pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa, ini juga membuat belajar mengajar menjadi hidup dengan terlibatnya siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* peta diperoleh hasil 48% dengan kategori cukup. Lalu setelah menerapkan permainan *puzzle* peta, aktivitas siswa pada siklus I memperoleh hasil 68% dengan kategori baik. Dan meningkat lagi pada siklus akhir yaitu siklus ke II dengan memperoleh hasil 85,3% dengan kategori baik.

Melalui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* peta, hanya terdapat 7 siswa yang tuntas atau 28% dari 25 siswa. Lalu setelah diterapkannya permainan *puzzle* peta pada siklus I, siswa yang tuntas dalam pembelajaran meningkat menjadi 12 siswa atau 48% dari 25 siswa. Lalu meningkat lagi pada siklus II, menjadi 21 siswa yang telah tuntas atau 84% dari total 25 siswa telah tuntas. Pada siklus akhir hasil belajar siswa telah mencapai target penelitian yang telah ditentukan yakni 80% siswa tuntas dalam hasil belajar.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka direkomendasikan hal-hal berikut:

1. Bagi Guru

Kepada guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, dan proses pembelajaran tidak membosankan. Melalui media permainan *puzzle* ini siswa jadi mampu berinteraksi, berkomunikasi dan aktif dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hasil yang optimal, baik dalam pembelajaran IPS maupun dalam pembelajaran lainnya.

2. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah wawasan untuk digunakan sebagai referensi dalam tindakan penelitian. Kepada peneliti selanjutnya, harus benar-benar mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian diantaranya mempersiapkan RPP, media pembelajaran, LKS dan melakukan evaluasi dari setiap tindakan, sehingga kekurangan dan hambatan pada pelaksanaan penelitian dapat teratasi dan tujuan penelitian maupun tujuan pembelajaran dapat tercapai.