

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 07 Sintang" dapat disimpulkan sebagai berikut:

##### **1. Penggunaan Media *Puzzle* Interaktif dalam Pembelajaran IPAS**

Penggunaan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang dilaksanakan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, media *puzzle* interaktif diterapkan dengan materi Bhinneka Tunggal Ika dan suku bangsa di Indonesia. Meskipun pembelajaran sudah menunjukkan antusiasme awal dari siswa, namun masih terdapat kendala pada pengelolaan waktu, kejelasan instruksi, dan keaktifan siswa.

Pada Siklus II, media *puzzle* interaktif diperbarui tampilan dan variasinya dengan menambahkan materi pakaian adat, tarian daerah, dan budaya lokal Sintang. Berbagai perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas implementasi media *puzzle* interaktif secara signifikan, yang terbukti dari peningkatan persentase aktivitas guru dari 70,83% (Cukup) pada Siklus I menjadi 95,83% (Sangat Baik) pada Siklus

II, dan peningkatan persentase aktivitas siswa dari 76,56% (Cukup) pada Siklus I menjadi 93,75% (Sangat Baik) pada Siklus II.

## 2. Hasil Belajar Siswa melalui Media *Puzzle* Interaktif

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 07 Sintang pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Nusantara setelah menggunakan media *puzzle* interaktif mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, sebanyak 15 dari 25 siswa (60,00%) dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,80, yang belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan klasikal  $\geq 80\%$  dan nilai rata-rata  $\geq 70$ . Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan berbasis refleksi Siklus I, hasil belajar siswa meningkat dengan 20 dari 25 siswa (80,00%) dinyatakan tuntas dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,20.

Ketuntasan belajar klasikal pada Siklus II telah memenuhi dan tepat mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu  $\geq 80\%$ , sehingga penelitian dinyatakan berhasil. Peningkatan hasil belajar ini mencakup aspek kognitif (pemahaman materi keragaman budaya Nusantara), aspek afektif (sikap dan minat belajar siswa), serta aspek psikomotor (keterampilan menyusun *puzzle* dan presentasi) yang semuanya menunjukkan peningkatan yang nyata dari Siklus I ke Siklus II.

### 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas IV SD Negeri 07 Sintang dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Nusantara melalui penggunaan media *puzzle* interaktif dari Siklus I ke Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 16,40 poin, dari 62,80 pada Siklus I menjadi 79,20 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat sebesar 20,00 poin persentase, dari 60,00% (15 dari 25 siswa tuntas) pada Siklus I menjadi 80,00% (20 dari 25 siswa tuntas) pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal pada Siklus II sebesar 80,00% telah memenuhi dan tepat mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu  $\geq 80\%$ .

Peningkatan ini terjadi seiring dengan meningkatnya aktivitas guru dari 70,83% menjadi 95,83% dan aktivitas siswa dari 76,56% menjadi 93,75%, yang keseluruhannya membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* interaktif secara terstruktur dan disertai perbaikan berkelanjutan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Nusantara di SD Negeri 07 Sintang.

### 4. Respon Siswa terhadap Media *Puzzle* Interaktif

Siswa kelas IV SD Negeri 07 Sintang menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media *puzzle* interaktif dalam pembelajaran IPAS. Respon positif ini meliputi respon kognitif (pemahaman materi yang lebih baik), respon afektif (antusiasme dan motivasi yang meningkat), respon konatif (keaktifan berpartisipasi dalam

kegiatan kelompok), dan respon psikomotorik (keterampilan menyusun *puzzle* dan mempresentasikan hasil karya yang semakin meningkat). Secara keseluruhan, penggunaan media *puzzle* interaktif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas IV SD Negeri 07 Sintang.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat menjadikan media *puzzle* interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, khususnya untuk mata pelajaran IPAS pada materi-materi yang berkaitan dengan keragaman budaya dan kehidupan bermasyarakat. Dalam mengimplementasikan media *puzzle* interaktif, guru hendaknya memperhatikan kejelasan instruksi kepada siswa, pembentukan kelompok yang heterogen, intensitas bimbingan terhadap kelompok yang mengalami kesulitan, serta manajemen waktu yang baik agar semua tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal.

## 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat terus meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui media *puzzle* interaktif maupun media pembelajaran lainnya. Semangat kerja sama, diskusi, dan presentasi yang telah tumbuh selama pembelajaran menggunakan media *puzzle* hendaknya terus dijaga dan dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran. Siswa juga diharapkan semakin mengenal dan mencintai keragaman budaya Nusantara sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia.

## 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penyediaan media pembelajaran interaktif yang inovatif, termasuk media *puzzle* interaktif, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 07 Sintang. Dukungan berupa penyediaan fasilitas, anggaran pengembangan media pembelajaran, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan penelitian terkait penggunaan media *puzzle* interaktif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *puzzle* interaktif dengan konten yang lebih beragam, mencakup berbagai budaya daerah di seluruh

Indonesia, atau mengintegrasikan media *puzzle* dengan teknologi digital untuk menciptakan *puzzle* interaktif berbasis komputer atau tablet. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini dengan sampel yang lebih besar atau pada jenjang kelas yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih komprehensif.

#### 5. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan di bidang pendidikan dasar, khususnya terkait inovasi media pembelajaran di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang. Lembaga diharapkan dapat mendorong dan memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan penelitian-penelitian inovatif yang berdampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, serta menjalin kerja sama yang lebih erat dengan sekolah-sekolah mitra untuk mendukung pengembangan praktik pembelajaran yang efektif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiawan, K. N. (2022). *Analisis data. Dalam K. Abdullah, dkk. (Eds.), Metodologi Penelitian Kuantitatif* (hlm. 87–100). Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fadhilah, R., Rifayanti, R. (2024). Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nurul Huda 1 Kepatihan. *JANACITTA: Journal of Education*, 7(1), 53–62.
- Faizah, H., Kamal, R. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Basicedu, 8(1), 446–474.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 143–144.
- Husnita (2025) Kerangka Berpikir Dalam Penelitian Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 398
- Kurnia, N. N., Yulieaningsih, N. L. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas 5 SD Negeri 2 Koreak. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 7(1), 33–42.
- Neteria, L. C., Yusuf, M., & Anggraini, P. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 87–95.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(1), 1–8.
- Pahleviannur, M. R., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Pahleviannur, M. R., dkk. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (hlm. 28–29). Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Rachman, Z., dkk. (2025). *Metode Penelitian Sosial Kontemporer* (hlm. 7–8). Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Rizkiyah, A., & Awiria, A. (2023). Analisis Proses Pembelajaran Tema Pakaian Adat Indonesia Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Melalui Media Puzzle Gambar, 9(2), 112
- Ritonga, R. S., Nasution, Y., Lubis, W., Faisal, & Siregar, W. M. (2026). Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101778 Medan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(3), 2097–2109.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.

- Salsabila, N. A., Sukmahatia, A. Z., & Setiadi, H. W. (2025). Peran media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran di SD. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 4(1), 2368–2374.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (hlm.22-23). Yogyakarta: Garudhawaca.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah* (hlm. 20). Yogyakarta: Garudhawaca.
- Siska, Y. (2023). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Teori dan Praktik* (hlm. 96, 112). Yogyakarta: Garudhawaca.
- Vahira, Y., Thesalonika, E., & Simarmata, R. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS. *INTEL: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 3(4), 220–229.
- Widyaningsih, Y., dkk. (2024). The influence of image media and puzzle games on conceptual understanding (research on social studies lesson/IPS) at elementary school. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 2277–2284.