

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika di kelas III, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika meliputi tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan dilaksanakan secara sistematis oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.
 - a. Perencanaan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika dilakukan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Selain itu, guru juga menyiapkan media papan *puzzle* yang akan digunakan serta menyesuaikannya dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.
 - b. Pelaksanaan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Guru terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan media papan *puzzle* kepada siswa, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun potongan *puzzle* yang berisi soal dan jawaban. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan teman

kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

- c. Evaluasi penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika dilakukan oleh guru setelah kegiatan pembelajaran selesai. Guru memberikan latihan soal kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan.
2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika meliputi beberapa hal. Faktor pendukung antara lain minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media, serta kerja sama antar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan waktu pembelajaran serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih mudah memahami materi perkalian karena pembelajaran dilakukan secara langsung melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan potongan *puzzle*. Dengan demikian, media papan *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi matematika, khususnya pada materi perkalian. Selain itu, penggunaan media papan *puzzle* diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep perkalian.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media papan *puzzle* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Bagi pembaca khususnya mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta sumber informasi bagi pembaca, khususnya mahasiswa, yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

