

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, maka penelitian mengenai implementasi media pembelajaran interaktif *puzzle* untuk materi pecahan pada kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 kali pertemuan (4 x 30 menit) berhasil meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar dari 40% pada Siklus I menjadi 93% pada Siklus II, dengan rata-rata nilai mencapai 83 dari KKM sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* interaktif mampu membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik dan meningkatkan partisipasi serta kolaborasi dalam belajar kelompok. Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase aktivitas guru meningkat dari 72% menjadi 92%, khususnya dengan perbaikan yang nyata dalam manajemen waktu dari 60% pada siklus I ke 90% pada siklus II. Di sisi lain, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat dari 74% menjadi 94%, terutama dalam aspek kerja sama kelompok. Indikator ini menguatkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan

tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga memfasilitasi aspek sosial dan komunikasi antar siswa.

2. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian, yaitu keterbatasan waktu pembelajaran yang menghambat pendalaman materi, variasi kemampuan peserta didik yang memerlukan pendekatan diferensiasi, serta tantangan dalam pengelolaan kelas yang mengharuskan guru memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik agar suasana belajar kondusif dan produktif.

## **B. Saran**

Adapun saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Saran untuk Penelitian Lanjut

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, seperti durasi pembelajaran yang terbatas dan variasi kemampuan siswa yang belum sepenuhnya terakomodasi secara optimal. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan agar durasi pelaksanaan siklus diperpanjang sehingga guru dan siswa memiliki lebih banyak waktu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menggunakan media interaktif *puzzle*. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif dan menyesuaikan strategi diferensiasi yang lebih spesifik guna menjangkau kebutuhan

belajar peserta didik secara individual. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian berikutnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan solusi yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Saran untuk Penerapan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru-guru di kelas lain untuk menerapkan media pembelajaran interaktif *puzzle* dalam mengajarkan materi pecahan maupun materi matematika lainnya. Penerapan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan agar pendekatan pembelajaran seperti ini dipertimbangkan untuk diintegrasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah, dengan tetap memperhatikan kondisi dan karakteristik siswa serta sumber daya yang tersedia. Dengan penerapan yang tepat, diharapkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah lain juga dapat mengalami peningkatan yang signifikan.