

BAB V

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil-hasil temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar dapat membuat siswa tertarik, aktif, kreatif, efektif dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Penerapan media *puzzle* gambar yang digunakan guru pada materi pakaian adat Indonesia dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan cara membongkar dan menyusun kembali potongan-potongan gambar menjadi utuh. Penggunaan media *puzzle* gambar dapat digunakan sesuai dengan karakteristik siswa pada materi pembelajaran pakaian adat Indonesia. Hal tersebut, akan membuat materi pakaian adat dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui penerapan proses pembelajaran media *puzzle* gambar pada siswa kelas IV B, guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam penerapan proses pembelajaran media *puzzle* gambar materi pakaian adat Indonesia, guru kelas IV B mampu membuat situasi dalam kelas cukup baik dan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Adapun kemampuan siswa dalam memahami proses pembelajaran tema pakaian adat Indonesia siswa kelas IV B dapat menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan jenis pakaian adat Indonesia. Melalui pengamatan dan dokumentasi, pada saat proses pembelajaran pakaian adat Indonesia, sebagian siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Namun ada sebagian siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.