

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari uraian hasil penelitian pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa:

Setelah digunakan pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan pada Pembelajaran IPS Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Subtema 2 ( Indahnya Keragaman Budaya Negeriku ) materi Rumah Adat dan Pakaian Adat di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo Tahun Ajaran 2021/2022. Dapat diketahui setelah diterapkannya pembelajaran dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar pada siklus I dari 15 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 11 orang atau dengan persentase 73% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang atau dengan persentase 27% dengan nilai rata-rata kelas 68,67. Selanjutnya pada siklus II dari 15 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 13 orang atau dengan persentase 87% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 orang atau dengan persentase 13%. Dengan nilai rata-rata kelas 75,33. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dan termasuk pada kategori sangat tinggi, sehingga jelas bahwa pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%.

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan Rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar ini dipilih karena sangat cocok dengan pembelajaran IPS diKelas IV padaTema 7 (Indahnya Keragaman di negeriku) Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) Materi Rumah Adat dan Pakaian Adat. Di dalam rumah adat dulohupa tersebut terdapat pakaian adat sehingga proses belajar mengajar pada materi rumah adat dan pakaian adat lebih bermakna karena siswa dihadapkan pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami. Sesuatu yang dipelajari melalui pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar menjadi lebih nyata, lebih faktual dan

keberadaannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Akan memberi dampak langsung dan pengaruh penting bagi minat dan hasil belajar siswa yang lebih baik.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan memanfaatkan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPS dikelas IV dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu pembelajaran dengan memanfaatkan Rumah Adat Dulohupa ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dan pemecahan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif lagi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru.
2. Bagi paraguru mata pelajaran IPS disarankan agar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat menerapkan berbagai model-model sehingga dapat membuat siswa menjadi termotivasi, tidak bosan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi baik.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memiliki motivasi dan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan bakatnya.
4. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama disarankan untuk melakukan penelitian ini dengan subjek dan sekolah yang berbeda. Agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan bermanfaat sebagai bahan informasi bagi dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andikasari, L. M., Tanzimah, & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV DI SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *Jurnal Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang* .
- Arimbi, K. R. (2017). *34 Rumah Adat Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Ketrampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halidu, S. (2018). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herawati, A. D., Alvionita, K. A., & Syukur, T. A. (2022). Eksplorasi Kajian Etnomatematika Pada Rumah Adat Dulohupa Gorontalo. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* .
- Heribertus, d. (2009). *Pendidikan Religiositas: Gagasan, Isi, dan Pelaksanaannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Heryati, H., & Abdul, N. N. (2014). Kearifan Lokal Pada Arsitektur Vernakular Gorontalo: Tinjauan Pada Aspek Budaya dan Nilai-nilai Islam. *ELHARAKAH (TERAKREDITASI)* , 151-173.
- Jihad, & Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Karwati, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu (Teori dan Pratik di Sekolah)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Poerwaningtiyas, I., & Suwanto, N. K. (2017). *Rumah Adat Nusantara*. Jakarta:

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

- Prabowo, R. (2015). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Maker. *Jurnal Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus* .
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_ (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Soehanadji, & Waspodo, T. (2003). *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Sudjana, N. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Trumansyahjaya, T., & Tatura, L. S. (2018). Studi Proses Tradisi Membangun Rumah Tinggal Gorontalo Terhadap Kebudayaan Gorontalo. *Tesa Arsitektur* , 84-93.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiyanto, R., & Yudianto, A. (2018). Identifikasi Kearifan Lokal/Culturediversity dan Keragaman Hayati/Biodiversity Rumah Adat Tago Anjing Sebagai Media dan Sumber Pembelajaran IPS SD. *Baturaja Journal of Educational Technology* , 126-129.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.