BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penerapan dan pembahasan mengenai pengembangan model *Discovery Learning* berbantuan alat peraga Papan *Matching* di kelas IV SDN 01 Pakembaran, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. **Peningkatan Minat Belajar:** Penerapan model *Discovery Learning* terbukti secara efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Keragaman Budaya. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif terlibat dalam proses penemuan konsep secara mandiri.
2. **Efektivitas Alat Peraga Papan Matching:** alat peraga Papan *Matching* berhasil menjadi alat peraga yang mampu mengonkritkan materi keragaman budaya yang sebelumnya dianggap abstrak. Alat peraga ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, karena memberikan pengalaman belajar yang kinestetik dan interaktif.
3. **Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan:** Perpaduan antara model dan alat peraga ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Siswa tidak lagi merasa terbebani oleh hafalan, melainkan merasa senang karena belajar dilakukan melalui kegiatan yang menyerupai permainan (*fun learning*).
4. **Dampak Positif terhadap Hasil Belajar:** Dengan meningkatnya minat dan keterlibatan, pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya menjadi lebih mendalam dan tahan lama (*long-term memory*), yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 01 Pakembaran.

Keberhasilan peningkatan minat belajar ini didukung oleh teori bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan alat peraga visual yang manipulatif dapat merangsang keterlibatan aktif dan rasa ingin tahu siswa secara mendalam (Somayana, 2020). Penggunaan alat peraga Papan *Matching* membantu siswa kelas IV dalam menyederhanakan konsep abstrak tentang keragaman budaya menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Hal ini membuktikan bahwa integrasi antara model pembelajaran aktif dan alat peraga kreatif merupakan kunci utama dalam mencapai target capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan pengabdian dan pengembangan inovasi ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Kelas Diharapkan rekan-rekan guru dapat lebih inovatif dalam merancang alat peraga pembelajaran mandiri. Model *Discovery Learning* dapat dikombinasikan dengan berbagai alat peraga interaktif lainnya untuk materi yang berbeda agar minat belajar siswa tetap terjaga secara konsisten.

2. Bagi Pihak Sekolah (SDN 01 Pakembaran) Diharapkan sekolah dapat terus mendukung pengembangan alat peraga pembelajaran edukatif hasil karya guru dan menyediakan ruang penyimpanan yang memadai, sehingga alat peraga seperti Papan *Matching* ini dapat dirawat dan digunakan oleh guru-guru lain di masa mendatang.

3. Bagi Siswa Siswa diharapkan terus mempertahankan semangat keingintahuan dan keberanian dalam mengeksplorasi pengetahuan baru melalui alat peraga yang disediakan di sekolah, serta terus menghargai nilai-masing keragaman budaya yang telah dipelajari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya Bagi rekan-rekan mahasiswa atau peneliti lain, disarankan untuk mengembangkan alat peraga Papan *Matching* ini dengan cakupan materi yang lebih luas atau mengintegrasikannya dengan teknologi digital (seperti QR Code) agar relevansi pembelajaran semakin meningkat di masa depan.