

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Alur dalam pengembangan media pembelajaran *The think puzzle* ini mengacu pada model pengembangan yang dilakukan oleh Thiagarajan (4-D model) yang sudah dimodifikasi dan disederhanakan. Penelitian pada pengembangan ini hanya dilaksanakan tiga tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Pengembangan ini dimulai dari analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan media tersebut peneliti membuat sebuah media *The think puzzle* pada materi *shape* (bentuk) di kelas V MI Nasrul Umam Ambeng-ambeng Watangrejo sebagai media pembelajaran untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas V.
2. Kualitas media pembelajaran *The think puzzle* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V materi *shape* MI Nasrul Umam diukur dari hasil memiliki kevalidan dengan hasil yang telah diperoleh dari penilaian validator media yakni memperoleh skor rata-rata 95% dan validator materi memperoleh skor rata-rata 100%, hasil penilaian dari kedua validator memperoleh persentase 97,5% yang berpedoman pada rumus perhitungan skor validasi yang bersumber pada Akbar (2013) dikatakan sangat valid. Hasil analisis dalam kepraktisan media pembelajaran oleh para validator bahwa media pembelajaran dapat digunakan.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Diharapkan guru dapat memanfaatkan media *The think puzzle* kepada peserta didik pada materi *shape* (bentuk) dalam mata pelajaran bahasa Inggris kelas V sekolah dasar, guna dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam penguasaan kosa kata bahasa Inggris agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan membekas dalam benak peserta didik.

2. Bagi peneliti

Diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran dan melakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui keefektifan media *The think puzzle* secara langsung di kelas dengan penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas. Serta dapat mengembangkan media lebih menarik dan inovatif bagi peserta didik.

