

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan bahwa pengembangan media pembelajaran puzzle ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan dengan sedikit modifikasi dan penyederhanaan. Penelitian pengembangan ini hanya melakukan 3 tahap dari 4 tahap yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Pengembangan media ini dimulai dengan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut dirancang suatu media pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan.

Hasil analisis deskriptif dari data hasil validasi dan data uji coba diperoleh bahwa media pembelajaran puzzle pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik memenuhi kualitas baik. Hasil analisis dari validasi ahli menunjukkan nilai akhir dari validator 1 memperoleh persentase 75% dan validator 2 memperoleh persentase 82,5%. Rata-rata dari kedua validator tersebut diperoleh persentase sebesar 78,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle dapat dikategorikan dalam kriteria valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kepraktisan media pembelajaran oleh para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dan hasil analisis ketuntasan belajar klasikal sebesar 95%, maka dapat dikatakan ketuntasan

belajar peserta didik tercapai. Persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran puzzle sebesar 97% dapat dikatakan positif. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka media pembelajaran layak digunakan karena memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif.

B. Saran

1. Bagi guru, dengan menggunakan media pembelajaran puzzle yang sudah dikategorikan efektif dapat menjadi alternatif penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran terutama pada materi jenis-jenis pekerjaan dan membuat peserta didik lebih termotivasi serta mempermudah dalam memahami pelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan pengembangan media pembelajaran puzzle dapat dikembangkan lebih baik lagi dan lebih menarik bagi peserta didik, serta lebih diperbanyak lagi gambar jenis-jenis pekerjaan. Karena masih terdapat jenis pekerjaan yang tidak ada gambarnya pada media puzzle ini.