

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA pada kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumpalsari dinyatakan sangat valid dengan presentase rata-rata 3,64 dengan kategori sangat valid. Validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil 3,38 dengan kategori valid. Validasi oleh ahli bahasa mendapatkan 3,92 dengan kategori sangat valid. Validasi oleh ahli desain mendapatkan 3,62 dengan kategori sangat valid. Media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA materi bunyi kelas IV SD yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa revisi sebagai media *puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.
2. Praktikalitas media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA pada kelas IV SD Negeri 157/VIII Sumpalsari yang sudah digunakan oleh guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis dengan presentase rata-rata yang diperoleh 91,4%, dimana pada praktikalitas media oleh guru mendapatkan nilai dengan presentase 92,9% dan pada praktikalitas oleh peserta didik mendapatkan nilai dengan presentase 89,9%. Hal ini berarti

bahwa media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar baik bagi guru maupun peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk mengajar.
2. Bagi peneliti, untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru dalam mengembangkan bahan ajar berupa media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA pada materi bunyi, agar nantinya dapat menjadi pendidik yang kompeten dan profesional dalam bidangnya.
3. Bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, dapat dimanfaatkan media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA ini dengan baik sebagai sumber belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa media *puzzle* berbasis *index card match* dalam pembelajaran IPA untu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afta, Y., Sada, C., & Etiovia, R. Y. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Number Heads Together (NHT) Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1: 92-104.
- Andriana, E., dkk. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Saintifik Kontestual Materi Peristiwa Alam Berdasarkan Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10 (2), 163-171.
- Ariyanto, M. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Meteri Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Metode Scrambel. *Profesi Pendidikan Dasar* 3.2: 134-240.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Asnimar. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. Vol. 1. No. 2.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Ayu, Shinta., 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Azhari, R., & Hidayat, H. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran RPL di SMK N 1 Lintau Buo. Abstract of Undergraduate, Faculty of Education, Bung Hatta University, 3.1.
- Azwar, Saifudin. 2015. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pusat Pelajar.
- Husna, N., Sari, S. A., & Kimia, J. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66-71.
- Julaila, J. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 01 Mukomuko Menggunakan Media Toro. *IJIS Edu: Indonesia Journal of Integrated Science Education*, 1.1:51-62.
- Khomsoh, R. 2013. Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Peneelitan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.2:1-11.
- Kristianti, N., Purnawati, N., & Suyoto, S. 2018. *Virtual Education with Puzzle Games for Early Childhood-A Study of Indonesia*. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 8(2), 14-22.

- Naemah, T. Astuti, I. dan Umar, S. Pengembangan Media *Puzzle* untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2017, 6.3.
- Nahak, R., & Bulu, V. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantu Lembar kerja Siswa Berbasis Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2).
- Nirwanto, Bambang Getty. 2021. Media *Puzzle* Berbantu *Augmented Reality* pada Muatan pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, vol 9 No 2, 275-283.
- Prima, Aurelia., 2016. *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press
- Purba, F. J. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Swasta Nasrani 5 Medan Ta 2017/2018. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(2).
- Putra, P. (2018). Penerapan pendekatan inkuiri pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan karakter siswa di SDN 01 Kota Bangun. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 28-47.
- Rifa'i, A. dkk. 2016. *Psikologi Pendidikan Semarang*: UNNES PRESS.
- Sari, H. L., & Edi, K. N. 2011. Media Kimia Terpadu MTsN 2 kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 7(2):103-120.
- Sari, N. M., Yelti, E., & Hapidin. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.
- Sari, R. T (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Kontrukvisme untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia*, 6(1), 22-26.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Selaras, G. H., Ahdan, Y ., Alberida, H., & Wahyuni, T. P.2019. The validity and Reliability of The Instrument Assesment of Higher Order Thingking Skill on The Biological Scope Materials. *Bioeducation Journal*. Vol 3 No 2, Hal 152.
- Setiawan, A.T.2012. Efektivitas Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat bagi Cerebral Palys. *Jurnal Penelitian Khusus* 1.3.

- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Prenamedia Group.
- Tilong, Adi D., 2016. 49 Aktivitas Pendokrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak. Yogyakarta: Laksana
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Proresif & Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wisudawati, A. W. & Sulistiyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

