

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengamatan pengembangan data hasil penelitian media pembelajaran *Puzzle* pembelajaran PKn siswa kelas VI SDN 27 Ladang Hutan Kabupaten Agam yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi media *Puzzle* validasi ahli materi sebesar 96,87% dengan kategori yang sangat valid dan validitas ahli desain sebesar 76,19% dengan kategori valid. Rata-rata validitas ahli yaitu 86,53%
2. Media pembelajaran *puzzle* pada pembelajaran PKn yang telah dikembangkan memperoleh tingkat praktikalitas dari guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Untuk tingkat praktikalitas dari siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 95,3% dengan kategori sangat. Dengan demikian media pembelajaran gambar

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu:

1. Hasil penelitian ini hendaknya berguna bagi siswa kelas VI sekolah dasar, agar bisa memanfaatkan media pembelajaran *Puzzle* dengan baik sebagai sumber belajar

2. Hasil penelitian ini juga berguna bagi guru kelas VI sekolah dasar, agar bisa memanfaatkan media ini dengan sebaik-baiknya sebagai alat media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.
3. Bagi sekolah agar dapat memenuhi dan membantu proses kegiatan belajar mengajar, terutama pada media pembelajaran PKn.
4. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* dengan Kompetensi Dasar (KD) dan materi lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. F. N., Ruminiati, R., & Suharjo, S. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1291-1297.
- Fatimah, W. S. U. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui penggunaan Karpas Puzzle Pada Murid Tunagrahita kelas IV Di SD Konda Kabupaten Konawe Selatan.
- Jumiati, J. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media Puzzle Pada Anak Usia Dini Di SD Negeri 1 Pembina Samarinda. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 2(2), 84-96.
- Kuncoro, R. Y., & Rejekiingsih, T. (2016). Kreatifitas Guru Pendidikan Paancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal PPKn*, 4(1), 893.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi: dalam era industri 4.0*. Bumi Aksara.Bojongsari
- Ramadhan, M. A., & Sugiyono, S. (2015). Pengembangan Sumber Dana Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 340-351.
- Restendi, D., Nugraha, F., & Trianto, A. (2020). Pengembangan Sistem Pelatihan Jarak Jauh Berbasis Moodle Di Balai Diklat Keagamaan Bandung. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 8(2), 540-552.
- Sri Widyanarti. (2013). Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya, (1)1 .
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003

Winarno, W. (2012). Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Panduan Praktis Pembelajaran. Yuma Pustaka: Surakarta.

