

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data uji coba media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada Tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup), Subtema 1, Pembelajaran 1, dan pembelajaran 3 yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran IPA berbasis permainan *Puzzle* yang telah dikembangkan dari aspek media dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata yaitu 0,98. Sedangkan dari aspek materi dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata yaitu 0,86. Rata-rata dari validator media dan validator materi yaitu 0,92 dikategorikan sangat valid.
2. Praktikalitas media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* oleh pendidik dinyatakan sangat praktis dengan nilai-nilai rata-rata yaitu 0,89. Praktikalitas media permainan *puzzle* oleh siswa dinyatakan sangat praktis dengan nilai rata-rata 0,88. Rata-rata praktikalitas dari pendidik dan siswa yaitu 0,88 dikategorikan sangat praktis

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi pendidik kelas IV, berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) subtema 1, untuk kelas IV SDN 05 Muara Air yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif.
2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada materi lainnya .
3. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu efektifitas media. Karena keterbatasan waktu dan juga sumber daya peneliti hanya melakukan penelitian hanya sampai tahap uji coba media.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup), subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 untuk kelas V SDN 05 Muara Air.