

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari studi dan pengembangan media Puzzle Peta Indonesia untuk memperdalam pemahaman tentang Keberagaman Lingkungan Sekitarku bagi siswa kelas III SDN Karangsono Nganjuk, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses Pengembnagan Media Puzzle Peta Indonesia

Media Puzzle Peta Indonesia dilakukan pengembangannya dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, terungkap bahwa metode pembelajaran masih banyak bergantung pada ceramah, yang membuat siswa cenderung pasif dan rentan merasa bosan selama proses belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merancang dan membuat media Puzzle Peta Indonesia yang mencakup gambar rumah adat, busana tradisional, dan kuliner khas daerah sebagai pelengkap materi tentang keberagaman budaya Indonesia. Media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh pakar materi dan pakar media sebelum digunakan oleh siswa kelas III SDN Karangsono Nganjuk.

2. Kelayakan Media Puzzle Peta Indonesia

Media Puzzle Peta Indonesia dinyatakan cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh pakar materi dan

pakar media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, keamanan bahan, dan daya tarik bagi siswa SD. Selain itu, hasil angket dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media Puzzle Peta Indonesia mudah digunakan, menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan ini telah memenuhi standar valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media Puzzle Indonesia Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Media Puzzle Peta Indonesia terbukti ampuh dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai Keberagaman Lingkungan Sekitarku. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Lewat kegiatan menyusun puzzle dan mencocokkan rumah adat, busana tradisional, dan makanan khas dengan wilayah asalnya, siswa menjadi lebih aktif dan langsung terlibat dalam proses belajar. Di samping itu, siswa mampu mengungkapkan kembali materi dengan kata-kata mereka sendiri, yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang keberagaman budaya Indonesia dan menumbuhkan sikap menghargai perbedaan sebagai bagian dari kehidupan sosial. Dengan demikian, media Puzzle Peta Indonesia dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk memperbaiki pemahaman siswa sekolah dasar tentang keberagaman budaya Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil riset dan pengembangan yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media Puzzle Peta Indonesia sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dengan topik Keberagaman Lingkungan Sekitarku, terutama yang berkaitan dengan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan media yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa di tingkat sekolah dasar, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, guru disarankan untuk terus berinovasi dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, serta bermakna.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan media Puzzle Peta Indonesia secara efektif sebagai alat belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk mempelajari keberagaman budaya Indonesia, memahami materi dengan lebih mudah, serta menumbuhkan sikap menghargai dan menghormati perbedaan di lingkungan sekitar serta dalam interaksi sosialnya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif sebagai cara untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dukungan tersebut bisa berupa penyediaan fasilitas yang memadai, memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Dengan dukungan dari pihak sekolah, penggunaan media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, mulai dari waktu pelaksanaan, jumlah partisipan yang terlibat, hingga ruang lingkup materi yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas perkembangan media Puzzle Peta Indonesia dengan materi yang lebih beragam. Selain itu, media tersebut juga bisa dikombinasikan dengan teknologi digital agar lebih menarik dan relevan dengan perkembangan jaman. Penelitian yang akan datang juga disarankan untuk menguji coba dengan jumlah partisipan yang lebih banyak dan pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih komprehensif serta memperluas penggunaan media di dunia pendidikan.