

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi

Setelah melakukan penelitian dan analisis pada bab sebelumnya dapat di simpulkan bahwa:

Media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan melalui tahapan sesuai dengan model yang digunakan yaitu ADDIE. Tahap pertama adalah analisis yaitu suatu kegiatan dengan menganalisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Dalam menganalisis kebutuhan dan juga analisis kurikulum perlu adanya wawancara dan observasi lapangan. Tahap kedua yaitu desain (perencanaan) setelah peneliti menganalisis kebutuhan, peneliti merencanakan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Tahap ketiga yaitu *Development* (pengembangan), yaitu suatu kegiatan peneliti mengembangkan produk yang telah direncang.¹

Dalam proses pengembangan media terdapat beberapa validator yang harus diperhatikan diantaranya adalah kesesuaian media pembelajaran dengan materi ajar serta penilaian media dari beberapa aspek. Setelah itu, media akan diberikan kepada validator untuk dinilai dan peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran. Pada penilaian validator ahli media mendapatkan hasil baik atau layak untuk digunakan dengan nilai presentase 76%. Setelah dilakukan validasi dan uji

¹ Ni Rai Vivien Pitriani, I. Gusti Ayu Desy Wahyuni, dan I. Ketut Pasek Gunawan, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Progra Studi Pendidikan Agama Hindu," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (22 Oktober 2021): 515–532

coba terhadap media, maka didapatkan hasil tahap pengembangan atau *Development*.

Tahap selanjutnya yaitu *Implementasi* setelah media dikembangkan dan dinilai layak oleh validator peneliti melakukan penerapan media pembelajaran *puzzle* dengan subjek siswa kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri yang berjumlah 28 siswa. Dengan memberikan soal *pretest* dan *post tes* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Dalam tahap *implementasi* nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dari 85,03 menjadi 95,75. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, evaluasi dilakukan setelah media *puzzle* diujikan kepada siswa dan hasilnya belum sesuai. Jika respon siswa terhadap media *Puzzle* yang dikembangkan kurang maka perlu adanya revisi untuk mengetahui kelemahannya dan di perbaiki Kembali. Hasil penilaian dari angket respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 98% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil yang telah di dapatkan dapat di simpulkan bahwa hasil nilai belajar siswa kelas 4DI meningkat. Dari nilai *pre test* 85,03 menjadi 95,75. Hal tersebut sama halnya dengan hasil penelitian yang di lakukan Amalia Agustin dengan judul “Penggunaan alat peraga *Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo” menggunakan media *puzzle* nilai siswa meningkat dari 65% menjadi 85%. Meningkatnya belajar siswa karena adanya alat peraga. Pada pembelajaran ini pendidik menggunakan bentuk konkrit dari masing-masing bangun datar

sehingga siswa bisa melihat langsung, meraba dalam mengidentifikasi sifat bangun datar.²

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan kepada pembaca yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria kualitas baik sehingga disarankan dapat diterapkan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar untuk materi bangun datar.
2. Penelitian hanya dilakukan pada tahap uji kevalidan dan praktik media pembelajaran untuk siswa di sekolah dasar, akan tetapi akan lebih baik jika media dikembangkan untuk mengkaji mengenai keefektifan dari media *Puzzle* sehingga dapat digunakan pada skala yang lebih besar.

² amalia aagustin, “Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”