

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* terhadap penguasaan materi IPAS siswa Kelas IV SD Negeri 101895 Bangun Sari Tahun Ajaran 2023/2024 yang telah dilaksanakan oleh penulis menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* di kelas IV SD Negeri 101895 Bangun Sari T.A 2023/2024 yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator media ibu Masta Marselina, S.Pd., M.Pd. dengan persentase total skor yang diperoleh sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Valid”. Kemudian oleh validator ahli materi ibu Khairunnisa, S.Pd., M.Pd. memperoleh persentase total skor yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”.
2. Media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* di kelas IV SD Negeri 101895 Bangun Sari T.A 2023/2024 yang telah dinyatakan sangat layak kemudian diuji praktikalitas melalui validasi praktisi pendidikan dan respon siswa. Validasi praktisi pendidikan dilakukan oleh ibu Syahrany, S.Pd. selaku guru kelas IV A SD Negeri 101895 Bangun Sari dengan memperoleh persentase hasil validasi sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Respon siswa terhadap media yang dikembangkan menarik, mudah dipahami untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* di kelas IV SD Negeri 101895 Bangun Sari T.A 2023/2024 dapat meningkatkan penguasaan materi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 39 dan nilai *posttest* 74 dan hasil uji rata-rata *N-Gain* yaitu sebesar 0,56 dengan kriteria “Sedang”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* materi “Kearifan Lokal” yang digunakan “Efektif” untuk meningkatkan hasil belajar serta penguasaan materi siswa kelas IV A SD Negeri 101895 Bangun Sari pada mata pelajaran IPAS.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi, diantaranya : (1) Guru yang tertarik menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* harus mempertimbangkan terlebih dahulu kelayakan informasi yang akan disajikan. (2) Peneliti yang ingin menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dapat menggunakan materi beragam, namun sebaiknya peneliti memperbaiki penelitian sebelumnya dan memulai dengan bereksperimen dengan media konkrit lainnya agar sesuai dengan hasil yang diharapkan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.