

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang. Pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan langkah (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli materi oleh Ibu Elvi Mailani, S.Pd., M.Pd dengan skor akhir 3,2 memperoleh katagori baik. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang telah dikembangkan dan telah melalui tahap validasi ahli media oleh Ibu Lala Jelita Ananda S.Pd., M.Pd dengan skor akhir 3,9 maka diperoleh katagori sangat baik.
3. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang telah divalidasi oleh praktisi pendidikan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus yaitu Ibu Ernie Rahayu, S.Pd diperoleh skor 3,4 dengan katagori baik. Berdasarkan skor pada setiap tahapan validasi diperoleh presentase rata-rata mencapai 87, 63 % dengan katagori sangat layak. Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang layak

digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak guru, diharapkan untuk membantu siswa dalam memahami makna suatu kosakata. Untuk media pembelajaran ini tidak memaksa guru harus memiliki keterampilan menggambar, penyediaan media dapat menggunakan gambar dari majalah, koran dan sebagainya yang ditempel dengan memperhatikan kemenarikan warna dan kesesuaian dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang dapat digunakan membantu peserta didik memahami materi dengan tampilan yang konkret.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang diharapkan dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran pemanfaatan sumber daya alam.
3. Bagi peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran diperlukan validasi ahli desain menilai *cover* maupun kontennya, penelitian dan pengembangan dapat lebih memperbaharui pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang untuk materi pelajaran lainnya.