

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data yang didapatkan, disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* geometri (PUGEO) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah divalidasi oleh ahli media dan materi, media diuji coba secara skala terbatas dan uji coba secara skala luas dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi unsur-unsur bangun datar.
2. Media pembelajaran *puzzle* geometri (PUGEO) telah melalui proses validasi oleh dua tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil yang menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Pada validasi ahli media memperoleh skor 86,67% dengan kategori sangat layak untuk dikembangkan dengan beberapa perbaikan. Validasi oleh ahli materi juga menunjukkan skor tinggi sebesar 96% dengan kategori sangat layak, menegaskan bahwa isi dan penyajian media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi unsur-unsur bangun datar di kelas III SD.
3. Tingkat efektivitas media *puzzle* geometri (PUGEO) menunjukkan perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media PUGEO dengan skor persentase sebesar 57,14% dan kelas eksperimen yang menggunakan media PUGEO dalam pembelajaran mendapat skor

persentase sebesar 79,68%. Dari perolehan skor pretest dan posttest, di dapat lah nilai Cohen's d sebesar 3,13 dengan kategori besar. Hal ini menunjukkan bahwa media PUGEO ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4. Minat belajar siswa pada penggunaan media *puzzle* geometri (PUGEO) memperoleh tanggapan yang sangat positif dan masuk dalam kategori sangat layak. Uji coba skala terbatas yang melibatkan 28 siswa di kelas III B memberikan skor rata-rata 94% dikategorikan sangat layak. Uji coba skala luas dengan jumlah siswa 32 siswa III C memberikan skor rata-rata 95,25%. Hal ini menunjukkan bahwa media PUGEO efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## **B. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Pada bagian tugas akhir penelitian ini, peneliti perlu mengakui bahwa ada beberapa keterbatasan penting dalam penelitian ini yaitu :

1. Sampel yang saya teliti adalah siswa kelas III B dan siswa kelas III C di SDN 7 Sintang yang bertepatan di kota sintang. Mengingat hal ini masih berlaku pada wilayah lain yang memiliki kultur yang sama.
2. Sampel yang saya teliti adalah hanya dikhususkan untuk siswa kelas III B dan siswa kelas III C di SDN 7 Sintang. Oleh karena itu mungkin masih berlaku bagi jenjang pendidikan yang lain yang kultul hasilnya sama.

3. Penelitian ini hanya meneliti salah satu faktor yaitu pengembangan media puzzle geometri di sekolah uji coba yaitu di kelas III C pada SDN 7 Sintang dan ketika belajar menggunakan media puzzle geometri (PUGEO).

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran media puzzle geometri (PUGEO) yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan di dalam penyampaian materi oleh guru yang dapat dipergunakan dengan mudah untuk menjelaskan materi yang disampaikan, sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya pada saat penelitian dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media lebih menarik lagi dan waktu penelitian, bisa dengan mudah sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.

- b. Hendaknya dapat mengembangkan media media puzzle geometri (PUGEO) dengan menggunakan pertanyaan mengenai seputar materi yang di pelajari.
- c. Hendaknya dapat mengembangkan media puzzle geometri (PUGEO) dengan menggunakan referensi tidak hanya buku, namun menggunakan jurnal.
- d. Hendaknya dapat melakukan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan media puzzle geometri (PUGEO).