

## BAB V

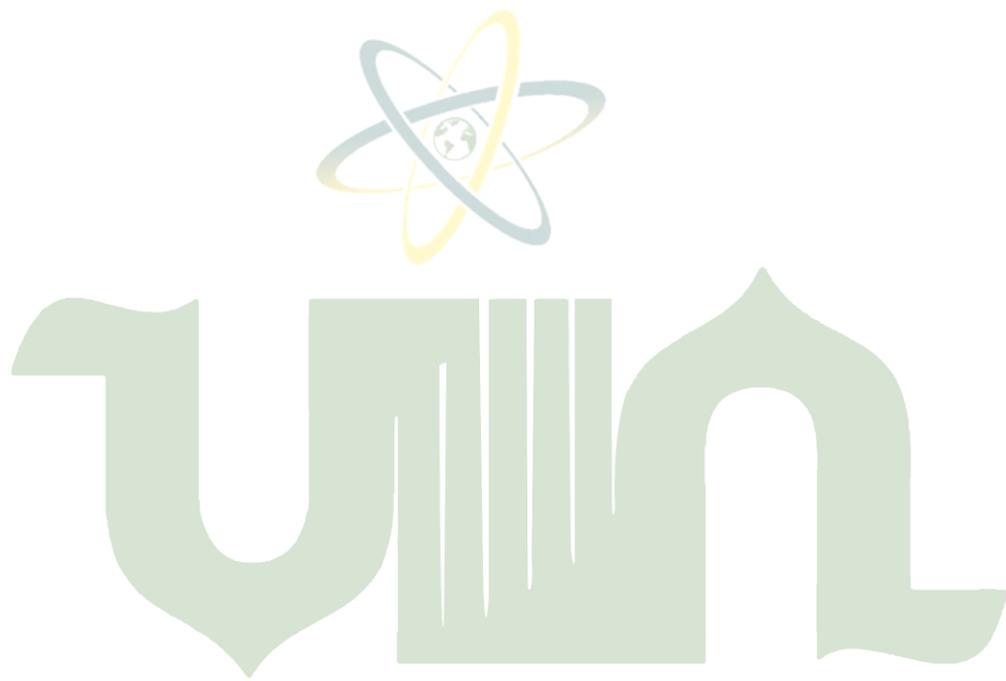
### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media *puzzle* pada tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) sub tema 1 pembelajaran 3 yang mengacu pada tahap pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang dimodifikasi menjadi 3 langkah, yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), tahap *Design* (Pendefinisian), dan tahap *development* (Pengembangan). Penelitian ini dikembangkan secara kualitatif dan kuantitatif layak digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas II SDN 0211 Pangirkiran. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1. Pengembangan media *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas membaca siswa di kelas II SDN 0211 Pangirkiran adalah media pembelajaran *puzzle* yang terbuat dari *styrofoam* kemudian dibentuk sesuai dengan huruf abjad A-Z secara acak dengan warna yang berbeda-beda dengan 3 bentuk huruf yang sama tiap hurufnya. Kemudian, ditambah dengan media pembelajaran yang terbuat dari *styrofoam* juga namun, dengan huruf yang berurutan dan gambar sesuai abjad tersebut. Media pembelajaran *puzzle* tersebut telah disesuaikan dengan materi pelajaran kelas II SDN 0211 Pangirkiran.
- 5.1.2. Media pembelajaran *puzzle* sebelum melakukan riset telah dilakukan validasi; kepada salah satu dosen tetap di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara-Medan yaitu ibu Tri Indah Kusuma, S.S. M, Si dan Wali Kelas II SDN 0211 Pangirkiran bapak Aduon Tamba, S.Ag. Dan hasil pelaksanaan dapat dilihat bahwa kualitas membaca siswa meningkat dari sebelum menggunakan media.
- 5.1.3. Untuk keefektifan media pembelajaran itu sendiri dapat dilihat dari hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle*.

Dimana sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* huruf acak dan media huruf berurut dan gambar memiliki nilai yang masih bisa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

dibilang rendah. Dan nilai setelah penggunaan media sudah ada peningkatan dari sebelumnya, sebagian peningkatan dari jumlah kata dan ada juga dari keterangan siswa.

## 1.2 Saran

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan dan dihasilkan pada bagian kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya:

- 1.2.1. Bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebagai acuan media pembelajaran bagi guru dan siswa, serta dapat memajukan proses pembelajaran dan sebagai variasi dalam pembelajaran sehingga belajar siswa bisa lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa terutama untuk kelas rendah, yang masih fokus pada membaca, tulis, hitung (calistung).
- 1.2.2. Bagi guru, diharapkan dapat termotivasi dalam menyediakan media pembelajaran untuk siswa yang sesuai dengan pembelajaran, untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran dan demi tercapainya tujuan pembelajaran dan proses belajar mengajar siswa agar tidak cenderung monoton.
- 1.2.3. Bagi siswa, diharapkan siswa lebih semangat dalam belajar sebab belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle* huruf acak dengan media huruf berurut dan gambar itu menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar.
- 1.2.4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran *puzzle* huruf acak dengan media huruf berurut dan gambar untuk membuat siswa semangat dan termotivasi dalam belajar.