

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan evaluasi dan uji coba penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SD/MI MIN 4 Kota Medan, dapat disimpulkan proses pengembangan serta uji coba menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.

1. Kevalidan media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD/MI MIN 4 Kota Medan dinyatakan valid berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli. Evaluasi oleh ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 88%. Sementara ahli materi memberikan nilai kevalidan sebesar 98%. Dengan demikian berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli tersebut, media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* ini diklasifikasikan sebagai “Sangat Valid”.
2. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa 87% dari guru responden dan 100% dari siswa yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* dianggap “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil validasi, media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* pada mata pelajaran IPA di MIN 4 Kota Medan kelas IV SD/MI dinilai sangat valid dan praktis.
3. Keefektifan media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD/MI MIN 4 Kota Medan terlihat dari perbedaan skor pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest adalah 34,4. Sementara rata-rata skor posttest meningkat menjadi 83,2 pada skor rata-rata posttest. Uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 0,73, menegaskan bahwa media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD/MI Min 4 Kota Medan.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya guna untuk menunjang kegiatan pembelajaran
2. Bagi pendidik diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media kartu bergambar yang bervariasi dalam proses pembelajaran
3. Bagi pendidik lainnya diharapkan dengan adanya pengembangan media kartu bergambar dalam permainan *Worms Zone* ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media kartu bergambar dengan materi yang berbeda dan dikelas yang berbeda juga.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN