

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran tematik ini menggunakan model pengembangan tahap ADDIE yang mencakup lima tahap yang dilakukan yakni meliputi: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media *Crossword Puzzle* Gambar di Kelas III SD Negeri Ciomas 1 yaitu dari tingkat kesepakatan antar validator dengan mendapatkan *Percent Agreement* sebesar 90% dengan kategori reabilitas tinggi. Media *Crossword Puzzle* Gambar yang layak digunakan untuk proses pembelajaran dibuat dengan proses yang dilakukan melalui langkah-langkah yang sesuai dan tidak dibuat berdasarkan asumsi sendiri.
3. Media *Crossword Puzzle* gambar yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dari tes kemampuan berpikir tingkat tinggi yakni memperoleh 93,75%

sehingga media pembelajaran sudah memenuhi indicator keefektifan dan layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dijelaskan diatas, maka saran yang diberikan peneliti adalah guru hendaknya dapat membuat dan mengembangkan media yang disesuaikan dengan spesifik untuk kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru hendaknya mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui penggunaan media *Crossword Puzzle* Gambar.