

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan dalam penelitian dan pengembangan media *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V MI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media *puzzle* menggunakan metode penelitiann ADDIE yang memiliki 5 tahapan penelitian, yaitu: 1. Analisis, pada tahapan ini peneliti menganalisis situasi, kebutuhan siswa, da materi yang akan diajarkan, 2. Design, pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media dan pemilihan format pada media yang akan digunakan, 3. tahap Development, tahap ini peneliti melakukan pengembangan pada media dengan melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, 4. Tahap implamentationnn pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media pada siswa kelas 5 dan melihat hasilnya, dan tahap terakhir 5 tahap evaluation, pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil data dari media yang digunakan pada tahap sebelumnya.
2. Kelayakan media ini di validasi oleh ahli materi dan ahli media, berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil penilaian terhadap media puzzle dengan presentase 92%, Sehingga tingkat kelayakan media puzzle ini menurut ahli media termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Dan penilaian dari ahi materi diperoleh hasil penilaian terhadap media puzzle dengan presentase 80%, Sehingga tingkat kelayakan media

puzzle ini menurut ahli media termasuk dalam kriteria “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Keefektifan media *puzzle* diketahui dengan hasil dari berpikir kreatif pada kelas V di MI Mathlaul Anwar Pusat Menes, sebelum menggunakan media *puzzle* hasil yang didapatkan sebesar 55% dengan kategori “Kurang Layak” sedangkan setelah menggunakan media *puzzle* hasil yang didapatkan sebesar 80% dengan kategori “Layak”, media ini memang memberi efek positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga, bisa dikatakan "Cukup Efektif" digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Puzzle* materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta simpulan di atas, maka saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran IPAS.
2. Pengembangan media *Puzzle* di sarankan untuk dikembangkan pada pelajaran yang lainnya supaya siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.
3. Bagi wali kelas pada proses pembelajaran selanjutnya dibutuhkan media pembelajaran untuk memberi dorongan berupa material maupun semangat dan motivasi kepada para guru MI Mathlaul Anwar Pusat Menes untuk dapat membuat media pembelajaran seperti media *Puzzle* yang telah peneliti buat.