

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* mengacu pada model pengembangan *Borg and Gall* melalui 9 langkah yaitu potensi dan masalah, melakukan pengumpulan data, mendesain produk, melakukan validasi desain produk, revisi desain, uji coba produk (terbatas), revisi produk (terbatas), uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* materi daur hidup hewan kelas IV yang siap digunakan di sekolah dasar.
2. Kelayakan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* berdasarkan penilaian dari ahli media memperoleh presentase rata-rata 100% dengan kategori “Sangat layak”, sedangkan untuk ahli materi memperoleh presentase rata-rata 97% dengan kategori “Sangat layak”. Untuk angket respons siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase rata-rata sebesar 85,2% dengan kategori “Layak”, sedangkan hasil angket respons siswa dari uji coba kelompok besar memperoleh presentase rata-rata 91,2% dengan kategori “Sangat layak”.
3. Media *Education and Creative Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan nilai 0,48 yang dinyatakan pada kategori sedang.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan siswa dan guru, maka ada beberapa saran untuk peneliti yaitu:

1. perlu adanya uji efektivitas media untuk penelitian selanjutnya.
2. perlu adanya penambahan produksi media sehingga dapat digunakan secara maksimal.
3. perlu ada pengembangan materi yang lebih luas pada media *Education and Creative Crossword Puzzle*.
4. perlu adanya pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* pada kompetensi dasar yang lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Gay, L. R., Mills, Geoffrey E., and Peter, A. 2009. *Education Research: Compent encies for Analysis and Aplication*. London: Pearson Prentice Hall
- Ghanoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: KEPEL Press.
- JawaPost. 2018, 14 November. Sains Indonesia Peringkat Ke-62, Mendikbud MintaBantuan Denmark. Diakses 22 Oktober 2020 pada <https://www.jawapos.com/pendidikan/14/11/2018/sains-indonesia-peringkat-ke-62-mendikbud-minta-bantuan-denmark>.
- Khalilullah. 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Marina, B. 2017. Cognitive science: from multidisciplinary to interdisciplinarity. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 5(2). <https://doi.org/10.5937/ijrsee1702145B>.
- Mu'arofah, Z. 2020. Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis Android pada Materi Organ Pernafasan MakhluK Hidup [skripsi]. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Musfiqon, H. 2012. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustofa, M.Z. 2018. Pengembangan Media Teka-teki Silang dalam Pembelajaran KosA-Kata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta [skripsi]. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Said, A. 2015. *95 Strategi Mengajar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Said, A., & Budimanjaya, A. 2016. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sanaky, H. A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIBANTARA.
- Silberman, M. 2012. *Active Learning 101 Metode Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Silberman, M. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2008. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2016. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Sukardjo dan Ukim, K. 2009. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sularmi & Wijayanti, M.D. 2009. *Sains Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabet.
- Suryani, N., & Agung S, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryani, N., & Agung S, L. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryono. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mangelas dengan opsi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Widyoko, S., & Eko, S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Raktis bagi Guru dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- José, F.P. 2011. Active Learning: Creating Interactive Crossword Puzzles. *International jurnal congreso internacional de innovacion docente Universi dad politecnica de Cartagena, UniversitasMiguel Hernández(SPAIN)*, vol 37/38.6-8.
- Zahroh, W.S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III di SD Aisyiyah Malang [skripsi], Malang: UIN Malik Maulana Ibrahim
- Zaman, B. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.