

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa puzzle yang diberi judul Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia. Uji coba ahli yang dilakukan pada media pembelajaran Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini menghasilkan rata-rata keseluruhan yang dicapai sangat baik dengan persentase 95,78%. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas V yang sedang mempelajari mata pelajaran IPS khususnya materi keberagaman suku bangsa di Indonesia.

Tujuan dari penggunaan media ini bagi peserta didik dan juga pendidik yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Keberagaman Suku Bangsa, selain itu juga membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan karena menggunakan media permainan yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari pelajaran IPS.

Untuk mengembangkan produk media Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia, pengembang mengacu pada model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahap, yaitu 1) *Research and Informating Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary From Of Product*, 4) *Preliminary Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7)

*Operational Product Testing*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final Product Revision*, 10) *Dissemination and Implementation*. Akan tetapi tahapan 10 yaitu *Dissemination and Implementation* tidak dilakukan oleh pengembang.

## **B. Implikasi**

Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di SD. Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Peserta didik tidak hanya sekedar bermain puzzle, namun peserta didik juga belajar tentang suku bangsa yang ada di setiap provinsi di Indonesia. Selain itu juga mengingatkan peserta didik tentang provinsi dan ibu kota provinsi yang terkadang sulit diingat. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal suku-suku yang ada di Indonesia.

Implikasi dari penerapan Media Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia adalah sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Penggunaan media Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini dapat membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran menjadi mandiri.

Implikasi media Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini bagi pendidik, yaitu dapat memudahkan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran khususnya pengenalan suku-suku yang ada di Indonesia, serta menjadi alternatif media pembelajaran yang berkaitan dengan provinsi-provinsi di Indonesia.

Secara umum pengembangan media ini sebagai gambaran untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam dalam pengembangan materi dan pembuatan media pembelajaran yang lebih baik dan inovatif.

### **C. Saran**

Saran untuk peserta didik yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini, peserta didik dibuat menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 4 orang agar pembelajaran efektif dan kondusif. Saran untuk pendidik yaitu agar pendidik lebih kreatif lagi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu untuk materi suku bangsa menambahkan serta melengkapi lagi dengan materi kebudayaannya seperti pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, makanan khas, dan agama mayoritas.