

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap media *puzgam* yang dikembangkan, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut

##### 1. Kelayakan Media Pembelajaran Puzgam Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa

Untuk melihat kelayakan media dapat dilihat dari hasil presentase hasil lembar validasi media yang memperoleh presentase 4,3 dinyatakan valid dan dari hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang telah dilakukan diketahui nilai siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen. Persentase nilai kelas kontrol sebesar 57,1% dengan jumlah siswa 7 namun yang dapat dikatakan tuntas belajar hanya 4 siswa. Sedangkan persentase nilai pada kelas eksperimen sebesar 87,5% dengan jumlah siswa 8 dan dapat dinyatakan 7 siswa tuntas belajar. Jadi dapat diketahui jika 7 siswa dinyatakan tuntas, maka media *puzgam* dikatakan efektif.

##### 2. Pengaruh Media Pembelajaran Puzgam Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa dapat ditinjau dari aspek kepraktisan atau keaktifan siswa, yaitu hasil observasi kegiatan pembelajaran memperoleh nilai sebesar 90,66%, nilai tersebut menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan kriteria pencapaian tinggi. Sedangkan hasil observasi aktifitas siswa memperoleh nilai sebesar 72,1%, berdasarkan pedoman kriteria keaktifan siswa nilai tersebut termasuk nilai yang tinggi. Jadi aktifitas siswa yang difokuskan pada keterampilan berpikir yang meliputi mengambil keputusan, memecahkan masalah, menyusun argument dapat dinyatakan bahwa keterampilan berpikir siswa dapat meningkat tinggi.

3. Respon setelah menggunakan media *puzgam* ditinjau dari hasil respon siswa setelah media *puzgam* digunakan yaitu untuk kategori jawaban “ya” memperoleh persentase 63,3 %. Sedangkan untuk kategori jawaban “tidak” memperoleh persentase 16,6 %. Jadi respon siswa setelah menggunakan media *puzgam* berhasil karena telah mencapai persentase 63,3% dan masuk kategori “baik”.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan untuk kualitas penelitian yang selanjutnya agar lebih baik, maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Bagi guru
  - a. Proses pembelajaran hendaknya disampaikan secara menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian peserta didik.
  - b. Guru hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2. Bagi siswa
  - a. Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi pada penelitian lain yang akan melakukan penelitian khususnya pada media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.