

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data yang diperoleh baik yang bersifat teori maupun lapangan dengan pembahasan skripsi yang berjudul “Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis *Student Centered Learning* dengan Permainan Jenga pada Kelas IV SD/MI” maka diambil kesimpulan, yakni sebagai berikut :

1. Pada uji kevalidan produk pengembangan desain pembelajaran berbasis *student center learning* dengan permainan jenga pada kelas IV tema 4 SD/MI didapatkan pada tahap *analysis, design* dan *development* dinyatakan valid dengan kategori presentase tingkat kevalidan adalah 86,4 %.
2. Pada uji kepraktisan prodeuk pengembangan desain pembelajaran berbasis *student center learning* dengan permainan jenga pada kelas IV tema 4 SD/MI melakukan uji implementasi atau uji coba dengan 34 responden dan dinyatakan praktis dengan hasil presentase kepraktisan yakni 95,1%.
3. Pada uji keefektifan prodeuk pengembangan desain pembelajaran berbasis *student center learning* dengan permainan jenga pada kelas IV tema 4 SD/MI dinyatakan efektif dengan menggunakan Uji T yakni nilai sig. (2 tailed) 0,000 kurang dari taraf signifikan 0,05 sehingga terdapat perbedaan hasil belajar.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan pada hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *student center learning* dengan permainan *jenga* ini yakni sebagai berikut :

1. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan literatur pada penelitian yang akan dikembangkan dan diharapkan pengembangan ini dapat menjadi penelitian yang sempurna.
2. Bagi sekolah dan guru, hendaknya desain pembelajaran yang dibuat dapat digunakan saat proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik.
3. Bagi peserta didik, hendaknya dapat menggunakan desain pembelajaran dengan permainan *jenga* untuk melatih berfikir kritis pada soal-soal yang telah tersedia.