

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2015:407) yang terdiri dari enam tahapan pengembangan. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran untuk memahami materi teks Bahasa Indonesia kelas VII pada materi teks deskripsi. Media ini berbentuk *puzzle* bergambar dengan tampilan *scrapbook*.
2. Media *puzzle* terbukti layak digunakan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam memahami materi teks deskripsi. Hasil penilaian kualitas media diperoleh dari dosen ahli desain media, dosen ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan tanggapan siswa. Penilaian yang diperoleh dari dosen ahli desain media yaitu 81,11% dengan kategori “sangatbaik” sedangkan presentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 89,25% dengan kategori “sangatbaik”. Penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia diperoleh presentase sebesar 88,33% dengan kategori “sangatbaik”. Hasil presentase penilaian tanggapan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh presentase sebesar 90,69% dengan kategori “sangatbaik”.

Berdasarkan hasil presentase dari penilaian dosen ahli desain media, dosen ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan tanggapan siswa Maka diperoleh hasil akhir sebesar 87,34%. Hasil akhir rata-rata presentase tersebut masuk dalam kategori “sangatbaik”. Hasil presentase tersebut membuktikan bahwa media *puzzle* tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan media *puzzle* pada materi teks deskripsi ini diharapkan dapat mendukung upaya guru dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik.
2. Media *puzzle* ini perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia yang lain.
3. Jika dilakukan penelitian seperti penggunaan media *puzzle* maka disarankan untuk meminimalisir desain media, mengingat banyaknya biaya yang diperlukan.