

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa Pengembangan *Media Digital Puzzle Comik Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving* merujuk pada langkah-langkah penelitian pengembangan *Borg and Gall* yang 10 langkah, adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Perbaikan Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produk Massal. Hasil dari validasi desain menunjukkan kelayakkan media yang baik dengan skor persentase 96% maka masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan skor persentase 96% maka masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan skor persentase 93,3% maka masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi praktikalisisasi praktisi pendidikan mendapatkan skor persentase 93,3% maka masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil skor persentase keefektifan respon peserta didik yaitu 96% maka masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil skor persentase keefektifan kelompok kecil yaitu 93,3% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan ini, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Untuk siswa

Produk yang dikembangkan sudah layak dan produk sudah dapat dipergunakan sebagai sumber belajar siswa disekolah maupun di rumah. Sehingga siswa diharapkan dapat lebih berminat, lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar sehingga mudah untuk memahami dalam pelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 ini, dan agar siswa senang dalam pembelajaran berlangsung.

### 2. Untuk guru

Agar dapat memanfaatkan pengembangan media *digital puzzle comik* cerita bergambar berbasis *problem solving* sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas, maupun saat pembelajaran online/daring, dan seperti guru juga dapat mengembangkan media digital yang serupa untuk materi-materi yang lainnya, agar guru mampu menerapkan teknologi tersebut dengan lancar.

### 3. Untuk peneliti lainnya

Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada kelayakan media, sehingga peneliti diharapkan agar dapat sampai pada tingkat keefektifan media pembelajaran, untuk mengetahui apakah media *digital puzzle comik* cerita bergambar berbasis *problem solving* efektif digunakan pada proses pembelajaran berlangsung atau tidak, karena siswa pada kelas II<sup>B</sup> sifatnya ingin selalu bermain sehingga harus banyak bermainnya agar siswa tersebut terfokus dalam pembelajaran yang digunakan.