

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menurut hasil serta pembahasan pada penelitian dan pengembangan media *puzzle* gambar berseri, didapat beberapa kesimpulan yakni:

1. Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Berseri

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) serta menggunakan model penelitian ADDIE yang mencakup 5 tahapan, yakni (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Media *puzzle* gambar berseri ini disusun sebagai solusi guna mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan menulis narasi siswa pada kelas IIIA SD NU Darussalam Semen Kediri. Melalui pendekatan berbasis benda kongkret yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget, media ini memungkinkan siswa agar lebih mudah menuangkan ide ceritanya secara runtut dan menarik.

2. Kelayakan Media *Puzzle* Gambar Berseri

Hasil validasi yang didapat dari ahli media serta ahli materi memperlihatkan bahwasanya media yang ditingkatkan berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan persentase penilaian yang berkisar antara 90% hingga 100%. Selain itu, kuesioner respon anak didik pada eksperimen skala kecil serta eksperimen skala besar menunjukkan respon yang sangat positif dengan penilaian rata-rata di atas 90%. Hal ini membuktikan bahwa

media *puzzle* gambar berseri layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran menulis cerita narasi berdasarkan gambar seri.

3. Keefektifan Media *Puzzle* Gambar Berseri

Keefektifan media diperlihatkan dengan adanya kemajuan hasil belajar anak didik melalui soal *pretest* serta *posttest*. Pada eksperimen skala kecil, nilai rata-rata siswa sebesar 74,25 dan mengalami peningkatan menjadi 88,75, sementara pada eksperimen skala besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 52,37 dan mengalami peningkatan menjadi 89,1. Sedangkan hasil perhitungan N-Gain menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan kategori efektivitas sedang hingga efektif. Sehingga media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar, serta dapat membantu siswa menulis cerita narasi yang lebih runtut dan kreatif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya media *puzzle* gambar berseri, diharapkan mampu dimanfaatkan dalam tahapan pembelajaran menulis cerita narasi berdasarkan gambar seri agar selama proses pembelajaran berlangsung dapat berjalan secara lancar dan efektif serta memberikan pengalaman belajar untuk siswa.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya media *puzzle* gambar berseri ini dimaksudkan untuk digunakan sebagai media belajar dalam menyusun cerita narasi

berdasarkan gambar seri sebagai variasi belajar, yang menghasilkan latihan belajar yang bervariasi. Media *puzzle* gambar berseri ini juga dilengkapi dengan buku panduan untuk memanfaatkan media tersebut yang mampu dimanfaatkan guna menunjang siswa dalam menerapkan media belajar tersebut serta handout yang berfungsi sebagai bahan ajar bagi siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya media *puzzle* gambar berseri bersama dengan bantuan pendidik, diharapkan bahwa media tersebut akan berfungsi sebagai alat untuk belajar sambil bermain dengan cara mengajak siswa membaca dengan cermat dan mengikuti buku panduan.

2. Saran Diseminasi

Saran diseminasi dari produk media pembelajaran *puzzle* gambar berseri tidak hanya sebatas lingkup SD NU Darussalam Semen Kediri saja, media ini dapat diterapkan pada lembaga sekolah lain khususnya jenjang sekolah dasar. Karena pada penelitian serta pengembangan media ini mampu membantu siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan evaluasi terhadap setiap tahapan penelitian serta pengembangan media yang menerapkan model ADDIE, masih terdapat beberapa kekurangan yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan produk lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan media yang lebih menarik dengan mengembangkan media *puzzle* gambar berseri dalam bentuk media digital interaktif atau dengan versi aplikasi agar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- b. Menggunakan gambar dengan karakter yang mencerminkan budaya Indonesia dan keislaman, serta gambar yang memiliki tampilan warna yang lebih cerah dan ramah anak agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
- c. Ukuran *puzzle* dibuat lebih besar agar jika digunakan dalam berkelompok lebih leluasa.