

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode yang digunakan pada pengembangan media Puzbaten (*Puzzle* budaya Banten) ini menggunakan metode penelitian pengembangan 4-D (*Four D Models*). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap utama yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).
2. Media *puzzle* berbasis budaya lokal yang dikembangkan pada penelitian ini dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Hasil dari validasi penilaian yang dilakukan oleh ahli media yaitu mendapatkan presentase 84% sehingga dikategorikan sangat layak, hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan presentase 90% sehingga termasuk kategori sangat layak, hasil penilaian dari guru selaku pengguna media yaitu memperoleh presentase 95% sehingga termasuk kategori sangat layak, dan hasil responden siswa terhadap media puzbaten ini mendapatkan hasil presentase 97% sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mengadakan seminar pentingnya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran supaya guru mempunyai wawasan untuk melakukan inovasi media pembelajaran dan sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru agar mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Bagi guru disarankan untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada pelajaran lain diwaktu mendatang.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media Puzbaten ini masih banyak kekurangan dan belum sepenuhnya dapat membantu peerta didik dalam pembelajaran sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menambahkan berbagai komponen lain yang mampu melengkapi kekurangan pada media ini.