

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Media pembelajaran *puzzle* telah dikembangkan melalui prosedur penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) di kelas III MI Anwarul Hasan Kecamatan Ciomas Kabupaten Serang pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim dengan menggunakan media *puzzle*, dan mengacu pada model pengembangan 4D (*Four-D Models*) model yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Pengembangan 4D terdapat 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian) *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), and *Desimination* (menyebarkan).
2. Pengembangan media *puzzle* layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia hal ini dibuktikan dengan hasil dari dosen ahli media dan materi. Melalui angket validasi oleh dosen ahli media menunjukkan skor rata-rata 5 yang memiliki

persentase 100% dan skor rata-rata dari ahli materi 5 yang memiliki persentase 100% dengan itu tingkat kelayakan dapat dikategorikan “Sangat layak” begitupun penilaian dari guru kelas III MI Anwarul Hasan dengan skor rata-rata 5,27 yang memiliki persentase 99% Serta hasil penilaian uji coba produk terbatas kepada siswa kelas III Anwarul Hasan melalui angket mendapatkan skor rata-rata 4,8 yang memiliki persentase 97% dan memiliki tingkat kelayakan “sangat layak” dengan demikian media pembelajaran sinonim dan antonim pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Media *puzzle* bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada materi sinonim dan antonim Bahasa Indonesia, media *puzzle* juga dapat digunakan pada pelajaran lain seperti Bahasa Inggris ataupun materi yang lainnya dengan menyampaikan materi yang sesuai dengan metode pembelajaran, sehingga penyampaian materi lebih

mudah dipahami oleh dengan menggunakan media *puzzle* juga siswa lebih termotivasi dan menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media *puzzle* dapat digunakan sebagai inspirasi untuk dikembangkan pada mata pelajaran lain agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.