

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan dari media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Borneo Bengkayang sebesar 83% dengan kriteria sangat valid.
2. Kepraktisan dari media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Borneo Bengkayang sebesar 83,66 % dengan kriteria sangat praktis
3. Keefektifan dari media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Borneo Bengkayang sebesar 82,85 % dengan kriteria sangat efektif

#### **B. Saran**

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi referensi dan pandangan pembaca dan peneliti selanjutnya antara lain:

1. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilanjutkan lagi oleh peneliti lain dalam skala yang lebih luas dengan materi yang lain, sehingga peneliti pengembangan dapat dilakukan secara maksimal
2. Peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan akses jaringan dalam melakukan penelitian dan pengembangan.