

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk Yang Direvisi**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk sebuah produk berupa bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS semester 2 kelas IV MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan. Berikut kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Studi lapangan yang dilakukan peneliti di kelas IV MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan mendapatkan data tentang pembelajaran yang dilakukan guru di madrasah tersebut masih tradisional khususnya guru mata pelajaran IPS kelas IV. Dalam pembelajaran guru menyampaikan materi hanya lewat kata tanpa adanya alat bantu seperti bahan ajar yang bervariasi, adakalanya guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS. Namun pembelajaran seperti itu ternyata masih belum bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa, hal ini terbukti ketika di jelaskan siswa banyak yang asik berbicara dengan temannya. Madrasah tersebut memiliki keterbatasan ketersediaan bahan ajar, walaupun di madrasah tersebut sudah ada perpustakaan, namun buku yang tersedia juga belum memadai.
2. Pengembangan produk berupa komik ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dalam pengembangannya melalui 5 tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implrmentasi dan

evaluasi. Dalam proses pembuatannya, komik di desain secara manual setelah itu di scan menggunakan *campscanner*. Kemudian pada tahap pewarnaan, peletakan balon percakapan, sketsa tata letak di desain pada program *ibisPaintX*. Sedangkan komik digital di desain pada program *Flip PDF Copetarif Edition*.

3. Efektivitas pembelajaran IPS kelas IV MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan dapat dilihat hasil tes, dimana tes yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre test* dan *post test* kemudian diperkuat lagi dengan dari hasil uji t dan uji N-gain. Hasil uji t menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti bisa dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara sesudah dan sebelum menggunakan bahan ajar. Hasil uji N-gain memperoleh kategori tinggi 9 siswa, kategori sedang 12 siswa dan kategori rendah 1 siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat di katakan bahan ajar berbasis komik efektif untuk digunakan.

## **B. Saran Pemanfaatan,Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih**

### **Lanjut**

#### **1. Saran Pemanfaatan**

Hasil dari penelitian ini didapatkan sebuah bahan ajar berbasis komik yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar siswa untuk memahami materi IPS semester 2. Saran Pemanfaatan bahan ajar berbasis komik diantaranya:

- a. Bahan ajar sebaiknya lebih dimaksimalkan khususnya di sekolah pada pendidikan formal tingkat SD/MI,

- b. Bahan ajar sebaiknya digunakan oleh siswa kelas IV dalam membantu memahami materi IPS semester 2.
- c. Bahan ajar tersedia dalam bentuk cetak dan digital dengan spesifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya.

## **2. Diseminasi**

Bahan ajar berbasis komik ini sudah melalui uji kevalidan oleh beberapa ahli mulai dari ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran, subjek pengguna awal dan sudah melalui tahap uji coba kepada siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Wedung Kabupaten Lamongan. Penyebaran bahan ajar berbasis komik ini selain dari percetakan juga dapat diakses melalui *barcode* yang ada pada sampul belakang komik.

## **3. Saran Pengembangan Produk**

Saran dari pengembangan produk bahan ajar berbasis komik ini guna menciptakan produk yang lebih baik lagi. Berikut adalah saran untuk pengembang selanjutnya :

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan produk tidak hanya pada satu mata pelajaran saja, melainkan bisa mengembangkan produk dengan mata pelajaran yang lainnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mendesain tampilan produk dengan lebih menarik lagi.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menciptakan tokoh yang baru, agar lebih bervariasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat cerita yang lebih seru lagi dari produk yang sudah ada.