

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan paparan data dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media cerita bergambar berbasis SQ3R pada materi IPS bab periodisasi sejarah Indonesia Subab kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap pengembangan yaitu tahap potensi dan masalah, tahap mengumpulkan informasi, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap perbaikan desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, tahap revisi produk pembuatan produk masal.

Peneliti menerapkan model Borg dan Gall dengan kebutuhan penelitian yaitu tahap potensi dan masalah, tahap mengumpulkan informasi, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap perbaikan desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk.

2. Produk media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil rata – rata persentase perolehan dari validasi ahli materi sebesar 72,5% dengan kriteria valid, sedangkan pada validasi media memperoleh hasil rata – rata sebesar 75% dengan kriteria valid. Setelah melakukan validasi media cerita bergambar, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil terhadap 5 siswa untuk memperoleh nilai kepraktisan pada produk media yang dikembangkan. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya sesuai dengan hasil pada tabel 4.7. Kemudian, peneliti

melakukan uji coba kelompok besar pada 25 siswa kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri. Hasil yang didapat dari penilaian *pretest* dan *posttest* menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman pada siswa.

Hasil ini diperoleh dari hasil perhitungan uji Normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test. Pada uji normalitas sebesar 0,803 artinya bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Pada uji homogenitas pada *pretest* diperoleh hasil sebesar 0,306 sedangkan pada *posttest* diperoleh sebesar 0,137 artinya pada data *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan homogen. selanjutnya tahap terakhir pada uji T-test mendapat rata – rata pada *pretest* sebesar 23,40 sedangkan pada *posttest* sebesar 88,60 artinya pada penerapan media cerita bergambar menggunakan *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dan media layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melina Yuli Kartika dkk (2023) yang menunjukkan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman pada siswa, dengan uji t-test pada *pretest* dan *posttest* sebesar 0,04 yang lebih kecil dari signifikansi 0,05 dengan artian media buku cerita bergambar dinyatakan efektif.

Selain dari penilaian evaluasi, penilaian dari aspek keefektivan media juga didapat dari angket respons siswa setelah menggunakan media cerita bergambar. Hasil persentase angket respons siswa sebesar 85,72% dengan kategori sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPS Subab kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.

3. Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan dari hasil perhitungan uji t-test dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan *pretest* dan *posttest* mendapat rata – rata pada *pretest* sebesar 23,40 sedangkan pada *posttest* sebesar 88,60 dan signifikan 2 tailed sebesar 0,000 dari kriteria dibawah 0,05 artinya bahwa media cerita

bergambar berhasil meningkatkan pemahaman pada siswa kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri.

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

Pemanfaatan media cerita bergambar pada mata pelajaran IPS Subbab kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia disarankan lebih dimaksimalkan untuk pembelajaran kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia pada kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri atau pada materi yang berhubungan dengan sejarah Hindu dan Budha di Indonesia.

Pada media cerita bergambar ini memiliki kelebihan, yaitu sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan, relatif tidak mahal, dapat dipakai untuk berbagai bidang studi yang dirasa sesuai dengan materi. Sedangkan kelemahan yang dimiliki media ini, yaitu media ini terlampaui kecil untuk ditunjukkan di kelas besar, memiliki gambar hanya dengan dua dimensi, tidak dapat menunjukkan gerak, pada saat proses pembelajaran ketika membaca tidak selalu mengetahui cara untuk menginterpretasikan gambar.

Cara menyebarkan produk ini dengan cara menggandakan atau memperbanyak buku agar siswa dan pengguna lainnya dapat menggunakannya. Untuk mengembangkan produk lebih lanjut bisa dengan pengembangan media dalam bentuk 3 dimensi seperti *sketchup*, *articulate storyline*, *augmented reality*, *3D pageflip*. Media cerita bergambar ini didesain menggunakan aplikasi *corel draw* versi 14 yang dapat di download melalui situs – situs *google*. Selain menggunakan aplikasi tersebut juga dapat menggunakan aplikasi *canva*, *adobe photoshop sketch*, *adobe illustrator draw*, dan *software* lainnya yang dapat digunakan untuk mendesain media cerita bergambar.