

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik pada penelitian ini melalui proses atau tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Lee dan Owens. Tahap-tahap tersebut antara lain, 1) Penilaian dan Analisis Kebutuhan (*Assesment and Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).
2. Kelayakan produk media pada penelitian dan pengembangan media komik ini dibuktikan melalui data hasil validasi ahli media yang menunjukkan angka sebesar 91%, hasil validasi ahli materi sebesar 93%, dan ahli bahasa sebesar 82% dengan kriteria penilaian sangat valid. Hal ini dikarenakan hasil validasi tersebut termasuk kedalam interval 80%-100% yang artinya produkmedia komika layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika di kelas V-B SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri.

Setelah dilakukan tahap validasi oleh para ahli, selanjutnya media akan melalui tahap penilaian produk oleh pengguna. Tahap ini dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil penilaian produk guru dibuktikan melalui analisis angket penilaian produk yang mendapatkan presentase 96% dengan kriteria penilaian sangat valid, dikarenakan angka tersebut masuk dalam interval

80%-100% yang artinya produk pengembangan media komika layak diimplementasikan kepada siswa.

Penilaian produk oleh siswa dilakukan melalui 2 tahap uji coba yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 73% dengan kriteria penilaian valid, dikarenakan masuk dalam interval 70%-79% yang artinya produk pengembangan media komika valid atau layak diuji cobakan pada kelompok besar.

3. Efektivitas penggunaan media komika dibuktikan oleh peneliti melalui analisis data dari hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar, respon siswa pada angket minat belajar serta respon pengamat. Media komika dinilai efektif ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa sebesar 0,8 dengan kategori peningkatan tinggi. Respon siswa terhadap produk sangat baik, dibuktikan melalui hasil angket respon siswa diperoleh skor sebesar 83% memenuhi kriteria sangat efektif dan berpengaruh dalam peningkatan minat belajar pada siswa. Respon pengamat terhadap media sangat baik, hal ini ditandai dengan hasil penilaian produk oleh pendidik memenuhi kriteria valid dengan hasil skor 96%. Sehingga, media komika efektif dan dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri.

B. Saran

Agar produk pengembangan media komika ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media komika diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca buku pedoman penggunaan media sebelum menggunakan media komika
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait agar dapat menambah wawasan mengenai materi yang dipelajari
- c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah dan latihan soal yang telah disediakan, serta mendiskusikannya bersama guru agar siswa memiliki pengetahuan yang lebih baik.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media komika ini dapat disebarakan pada kelas V rombel (rombongan belajar) yang lain, atau bahkan ke seluruh siswa SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri melalui perpustakaan. Namun penyebaran produk pengembangan diharapkan tetap untuk memperhatikan karakteristik siswa, sehingga penyebaran produk ini membuahkan hasil yang maksimal.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang mengembangkan produk media komika ini lebih lanjut, dapat dilakukan dengan menambahkan materi-materi yang lain atau diganti dengan materi-materi yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga produk yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa

- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa. Media komika ini juga bisa diakses secara digital di media sosial seperti komik-komik yang lainnya.