BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media wayang kartun dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI di MTsN 1 Kota Kediri melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya kurang menarik dan penggunaan gawai di sekolah terbatas, sehingga diperlukan media yang lebih interaktif tanpa ketergantungan pada perangkat elektronik. Proses pengembangan melibatkan pembuatan sketsa tokoh sejarah Islam, digitalisasi, pencetakan dalam bentuk stiker, serta penyempurnaan desain dengan bahan yellow board berlapis cat akrilik agar lebih awet. Media ini diuji dalam tiga tahap—uji coba kelompok kecil, kelompok besar kelas reguler, dan kelompok besar superclass—dengan evaluasi melalui hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media serta angket respon peserta didik dan guru.

Untuk memastikan kelayakan penggunaan dalam pembelajaran SKI kelas 9, media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan berdasarkan aspek isi maupun teknis. Ahli media memberikan skor 67 dari total 70 (95%), sedangkan ahli materi memberikan skor antara 67 hingga 68 (95%-97%), yang menunjukkan kesesuaian materi dengan konsep dan tujuan pembelajaran SKI. Berdasarkan penilaian tersebut, media wayang kartun dinyatakan

memenuhi standar kelayakan dari segi instruksional, kepraktisan, serta ketahanan dalam penggunaan.

Penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan terbukti secara konsisten mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI secara signifikan, sebagaimana dibuktikan melalui hasil uji statistik. Pada uji coba kelompok kecil, rata-rata skor siswa meningkat dari 73 menjadi 94, sedangkan dalam kelompok besar kelas reguler, skor meningkat dari 76,3 menjadi 95,9. Uji coba pada kelompok besar superclass juga menunjukkan peningkatan dari 95 menjadi 98,5, dengan hasil statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, respon peserta didik terhadap media ini memperoleh skor 89% dalam kategori "Sangat Layak," sementara respon guru mencapai 94% dalam kategori yang sama. Dengan demikian, media wayang kartun tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI, tetapi juga memotivasi mereka dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

a. Integrasi dalam Pembelajaran SKI

Media wayang kartun dapat digunakan sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi sejarah kebudayaan Islam. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan kisah tokoh-tokoh Islam dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

b. Pendekatan Interaktif dalam Kelas

Pemanfaatan wayang kartun dapat dipadukan dengan metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, atau pementasan sederhana. Hal ini akan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan membangun keterampilan berpikir kritis serta kerja sama.

c. Penggunaan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Siswa dapat diberikan tugas untuk mengembangkan cerita mereka sendiri menggunakan media wayang kartun, baik dalam bentuk naskah maupun pementasan. Metode ini dapat meningkatkan kreativitas dan daya eksplorasi mereka terhadap materi SKI.

d. Alternatif untuk Sekolah dengan Pembatasan Teknologi

Media ini sangat cocok untuk sekolah yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat elektronik atau akses ke teknologi digital. Wayang kartun dapat digunakan secara manual tanpa memerlukan listrik atau perangkat tambahan, sehingga tetap efektif dalam berbagai kondisi pembelajaran.

e. Pemanfaatan dalam Ekstrakurikuler

Selain dalam pembelajaran formal, wayang kartun juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti teater Islam atau klub seni. Hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi siswa.

2. Saran Diseminasi

a. Penerapan di Berbagai Sekolah

Media *wayang kartun* dapat disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain, terutama madrasah dan sekolah berbasis Islam, sebagai alternatif media pembelajaran SKI yang inovatif. Kolaborasi dengan dinas pendidikan atau lembaga terkait dapat membantu memperluas jangkauan penggunaan media ini.

b. Pelatihan Guru dan Workshop

Diseminasi dapat dilakukan melalui pelatihan bagi guru SKI mengenai cara penggunaan *wayang kartun* dalam pembelajaran. Workshop ini dapat diadakan di tingkat sekolah, kabupaten, atau nasional agar lebih banyak guru dapat mengadopsi media ini secara efektif.

c. Publikasi dalam Jurnal dan Seminar Pendidikan

Hasil penelitian mengenai efektivitas *wayang kartun* dapat dipublikasikan dalam jurnal pendidikan atau dipresentasikan dalam seminar akademik. Dengan demikian, media ini dapat dikenalkan kepada para pendidik, akademisi, dan pengembang media pembelajaran lainnya.

d. Pemanfaatan Media Sosial dan Platform Digital

Diseminasi dapat diperluas dengan memanfaatkan media sosial dan platform digital, seperti YouTube, Instagram, atau website edukasi. Video tutorial tentang cara menggunakan *wayang kartun* dalam

pembelajaran dapat membantu guru yang ingin mengimplementasikannya di kelas mereka.

- e. Kerja Sama dengan Penerbit atau Pengembang Media Pembelajaran
Media *wayang kartun* dapat dikembangkan lebih lanjut melalui kerja sama dengan penerbit atau perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, produk ini dapat diproduksi secara massal dan tersedia lebih luas bagi sekolah-sekolah yang membutuhkan.

Dengan strategi diseminasi yang efektif, media *wayang kartun* dapat lebih luas dimanfaatkan oleh guru dan sekolah, sehingga mampu memberikan dampak positif yang lebih besar dalam pembelajaran SKI.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Digitalisasi Media Wayang Kartun

Untuk menjangkau lebih banyak pengguna, media *wayang kartun* dapat dikembangkan dalam format digital, seperti animasi interaktif atau aplikasi pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan teknologi ini akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan fleksibilitas dalam penggunaannya.

b. Penambahan Karakter dan Kisah Sejarah

Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup penambahan lebih banyak karakter dan kisah sejarah kebudayaan Islam, sehingga siswa dapat memperoleh wawasan yang lebih luas dan mendalam tentang tokoh-tokoh penting dalam Islam.

c. Integrasi dengan Augmented Reality (AR)

Media *wayang kartun* dapat dikembangkan dengan fitur Augmented Reality (AR), sehingga siswa dapat melihat karakter wayang secara interaktif melalui perangkat digital. Hal ini akan meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

d. Penyusunan Modul atau Buku Panduan Pembelajaran

Untuk memudahkan guru dalam mengimplementasikan media ini, perlu dikembangkan modul atau buku panduan yang berisi petunjuk penggunaan *wayang kartun*, strategi pembelajaran, serta contoh skenario pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

e. Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Wayang Kartun

Selain digunakan secara langsung di kelas, *wayang kartun* juga dapat dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran. Video ini dapat diunggah ke platform edukasi seperti YouTube atau LMS sekolah agar siswa dapat mengaksesnya kapan saja.

Dengan berbagai pengembangan tersebut, *wayang kartun* dapat terus berkembang menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.