

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik ini diperoleh data diantaranya: a) terkait analisis masalah yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa, karena media pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu guru hanya menggunakan buku LKS saja. b) Desain yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik. Media pembelajaran komik dikembangkan dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu bing image creator, aplikasi AI comic generator dan canva. Komik ini memiliki ukuran 21 cm x 29 cm. Komik disajikan dengan bahasa yang ringkas dan mudah dipahami. Selain itu, komik ini juga berisi banyak gambar dengan warna-warna menarik, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi. Cerita pada komik terdiri dari tiga cerita yang bersambung. Komik ini mengangkat tema “Cerita Tentang Daerahku” yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami konteks cerita dan materi. Komik dibuat dalam bentuk digital berupa flipbook dan cetak berupa buku. Komik ini dapat digunakan sebagai media mandiri maupun dalam pengajaran langsung, memberi fleksibilitas kepada guru dan siswa dalam memilih metode pembelajaran yang paling cocok.

2. Kelayakan media pembelajaran dilihat dari persentase kevalidan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, ahli Bahasa, dan ahli soal yang mana pada hasil tersebut bisa dikatakan layak atau tidaknya sebuah media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik memperoleh persentase kevalidan media oleh validator ahli media sebesar 82% dan 92%, dari ahli materi mendapatkan 100%, dari ahli soal *pretest* dan *posttest* 92,5%, serta dari ahli pembelajaran mendapatkan 94,5%. Setelah media komik memenuhi kriteria kelayakan, maka media komik siap di uji cobakan pada siswa. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata hasil *pretest* adalah 50% dan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 81%. Sedangkan nilai rata-rata hasil *pretest* siswa pada kelompok besar adalah 53,07% dan nilai rata-rata hasil *posttest* siswa adalah 82,88%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada materi IPAS cerita tentang daerahku layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk.
3. Keefektivan media pembelajaran diperoleh dari analisis tes hasil belajar peserta didik. Penilaian efektivitas media komik didapat dari hasil uji normalitas, dengan perolehan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,138 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,069 yang menunjukkan hasil data berdistribusi secara normal. Pengujian selanjutnya adalah Uji Paired Sample T Test (Uji t). Diketahui bahwa Uji paired sample t-test memiliki nilai sig (2 Tailed) sebesar

$0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu berdasarkan nilai t hitung $-23.923 < t$ tabel $-2,05954$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji N Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6683 yang mana nilai kurang dari 0,7 maka dikategorikan sedang. Untuk n gain persen nilai rata-rata yang diperoleh adalah 66,8296 maka dikategorikan cukup efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik sudah cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Muna Prambon.

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

Adapun saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan media komik adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Penggunaan dalam pembelajaran. Media komik dapat digunakan dalam kegiatan belajar kelompok, dimana peserta didik membaca komik Bersama, mendiskusikan isinya, dan menganalisis informasi yang diberikan. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi peserta didik.

2. Diseminasi

Publikasi dalam bentuk digital. Untuk memperluas jangkauan, media komik dapat didistribusikan dalam format digital (PDF, EBook, atau Flipbook) yang dapat diakses melalui platform Pendidikan atau situs sekolah. Publikasi ini memungkinkan media komik diakses oleh

peserta didik yang tidak berada di lokasi yang sama, serta sebagai bahan belajar mandiri peserta didik di rumah.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan untuk materi lain. Media komik ini dapat dikembangkan untuk topik-topik lain di mata pelajaran IPAS atau pelajaran lain yang membutuhkan ilustrasi visual, seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan agama, atau sejarah. Hal ini membuat media komik lebih serbaguna dan bermanfaat di berbagai konteks pembelajaran.
- b. Pemilihan tokoh juga diharapkan agar lebih diperhatikan lagi dalam memilih tokoh dalam komik. Sebaiknya tokoh dibuat dengan berbagai macam ekspresi dan gerak tubuh. Buatlah juga tokoh komik dengan animasi atau kartun yang lucu agar lebih menarik minat siswa untuk membaca. Setiap tokoh yang dibuat hendaknya tetap konsisten baik dari wajah, postur tubuh, warna baju yang dikenakan dan coraknya.