

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berbasis komik cetak pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ditemukan masalah pada kelas lima tepatnya pada saat proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, terdapat tiga masalah yang ditemukan yaitu: kurangnya minat belajar peserta didik sehingga menimbulkan hasil belajar yang kurang maksimal karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, peserta didik kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dikarenakan peserta didik kurang menguasai materi, dan media yang digunakan kurang bervariasi yaitu hanya mengandalkan buku LKS dari sekolah saja.

Selanjutnya, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada kepala madrasah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, dan perwakilan peserta didik kelas Lima. Selanjutnya, peneliti juga melakukan

observasi pada saat jam pelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, dan mendokumentasikan hasil belajar. Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa peserta didik menginginkan bahan ajar yang menarik, bergambar, berwarna, ada percakapannya, dan menghibur. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah dan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap adanya pengembangan bahan ajar berbasis komik. Peneliti mendapatkan izin untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik dari kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum dan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dari sini peneliti membuat rancangan untuk pengembangan bahan ajar berbasis komik sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum yaitu kurikulum 2013, dan memulai membuat desain sesuai dengan unsur-unsur bahan ajar yaitu memuat judul, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, dan tempat, selanjutnya ada petunjuk belajar atau petunjuk penggunaan, adanya latihan-latihan soal dan evaluasi. Peneliti juga membuat desain komik sesuai dengan unsur-unsur komik yaitu terdapat balon kata, gang, panel, judul, credit, indica, dan narasi. komik dibuat dengan menggunakan tiga aplikasi yaitu *Canva*, *Pixton*, dan *Microsoft word*, layout disusun dengan empat kotak setiap halaman dan kertas full warna. Dari hasil analisis dan desain, kemudian peneliti ingin mengembangkan produk bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas Lima semester genap materi *Khulafaur Rasyidin* sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan proses pengembangan produk bahan ajar berbasis komik dan desain, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu development, dan implementation. Pada tahap development (pengembangan), peneliti melakukan validasi angket kepada ahli media dan ahli materi dengan masing-masing ahli berjumlah 3 orang yang meliputi dosen dan guru. Hasil validasi angket oleh ahli media diperoleh 92,02% dan termasuk dalam kategori sangat valid dengan sedikit revisi sesuai dengan saran dari ahli media untuk dikembangkan lebih lanjut. Kemudian hasil validasi angket ahli materi diperoleh 95% yaitu sangat valid dan layak dikembangkan dengan sedikit revisi sesuai saran ahli materi untuk proses pengembangan produk lebih lanjut.

Selanjutnya, peneliti melakukan tahap implementation dengan uji coba produk bahan ajar berbasis komik pada kelompok kecil yang dipilih secara acak oleh guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan peserta didik berjumlah Lima anak, dan memperoleh hasil bahwa bahan ajar berbasis komik layak dikembangkan. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar yang berjumlah 14 anak pada kelas Lima dan memperoleh hasil yang sangat baik dan layak dikembangkan. Tidak berhenti pada uji coba peserta didik, peneliti juga melakukan uji coba pada guru Fikih, al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, sejarah kebudayaan Islam, dan wali kelas lima, serta kepala madrasah untuk memperoleh kevalidan bahan ajar yang akan dikembangkan, dan peneliti memperoleh hasil yang

baik yaitu 3,88 artinya bahan ajar berbasis komik layak dikembangkan dan digunakan sebagai bahan ajar penunjang pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas lima semester genap materi Khulafaur Rasyidin.

3. Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Komik terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Adanya bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas Lima semester genap materi Khulafaur Rasyidin ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, setelah melalui tahap *analysis, design, development, dan implementation*, peneliti melakukan tahap evaluasi (evaluation) dengan *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh dari *pre-test* (sebelum menggunakan komik) yaitu 60,08% rata-rata skornya, sedangkan setelah melakukan *post-test* (setelah menggunakan komik) diperoleh rata-rata skor 91,07%. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis komik mengalami peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik sesuai target ketercapaian yang diharapkan oleh peneliti dan efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas Lima semester genap. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis komik mengalami peningkatan sebesar 30,27%, hasil belajar peserta didik sesuai dengan target ketercapaian yang diharapkan oleh peneliti dan efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas lima semester genap.

4. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Lima Semester Genap

Sebuah produk yang akan dikembangkan dan digunakan lebih lanjut sebagai bahan ajar penunjang proses pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan untuk diperbaiki pada penelitian lebih lanjut.

Adapun kelebihan dan kekurangan produk bahan ajar berbasis komik adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan bahan ajar berbasis komik
 - 1) Bahan ajar berbasis komik menambah minat belajar peserta didik dengan adanya gambar, warna, dan percakapan yang menghibur.
 - 2) Bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas lima semester genap.
 - 3) Bahan ajar berbasis komik mudah dibawa kemana-mana tidak memakan banyak tempat.
- b. Kekurangan bahan ajar berbasis komik
 - 1) Harga cetak yang relatif mahal membuat peserta didik harus mengunduh file yang diberikan dengan ukuran 15 mb, dan sebagian peserta didik mendapatkan fotocopy komik karena keterbatasan biaya percetakan.
 - 2) Komik akan menjadi tidak efektif jika digunakan pada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau media grafis seperti peserta didik yang mengalami tunanetra, tunawicara, dan tunarungu.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar berbasis komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas Lima semester genap, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis komik mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai media pembelajaran di kelas Lima semester genap dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang masih menggunakan kurikulum 2013.
- b. Produk bahan ajar berbasis komik mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai media pembelajaran di kelas Lima semester genap ini merupakan salah satu media pembelajaran tambahan untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kelas Lima di semester genap ini.

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan bahan ajar berbasis komik sebagai media pembelajaran ini tidak melakukan tahapan diseminasi produk (Proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan, dan dikelola). Tetapi apabila disarankan dan diharapkan dapat digunakan di seluruh Madrasah Ibtidaiyah kelas lima semester genap yang menggunakan kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, maka produk bahan ajar berbasis komik akan diterbitkan sesuai dengan ketentuan publikasi dan penerbitan komik yang berlaku di Indonesia. Agar bahan ajar berbasis komik pada mata

pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas lima semester genap ini dapat digunakan di seluruh Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Indonesia sebagai media pembelajaran tambahan yang sudah memenuhi standar ketentuan percetakan dan penerbitan bahan ajar di Indonesia. Maka peneliti akan berupaya mengembangkan produk lebih lanjut.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan identifikasi masalah, hasil validasi dan uji coba lapangan. Untuk pengembangan produk komik lebih lanjut, maka perlu dilakukan:

- a. Produk bahan ajar berbasis komik yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah mendapatkan uji kelayakan oleh validator ahli materi dan ahli media dan memperoleh hasil adanya sedikit revisi. Tetapi kualitas bahan ajar sebagai media pembelajaran yang lebih baik hendaknya dilakukan validasi dan revisi lebih lanjut
- b. Produk bahan ajar berbasis komik ini pelaksanaannya dilakukan dalam ruang lingkup kecil yaitu kelas Lima di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum yang berjumlah 14 anak. Maka dari itu, diharapkan penelitian ini dapat berlanjut sebagai penelitian yang menghasilkan temuan dan produk yang dikembangkan lebih luas.
- c. Bahan ajar berbasis komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas lima semester genap dapat diimplementasikan sebagaimana mestinya, dan diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya sesuai dengan materi untuk

menunjang pembelajaran serta sebagai inovasi dan kreativitas guru dan peserta didik dalam mengikuti perkembangan zaman

- d. Saran untuk guru, diharapkan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, khususnya guru PAI untuk mencoba mengembangkan produk bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan interaktif sesuai dengan kondisi dan keinginan sekolah.