

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian yang telah dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media komik berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas III SD Swasta Nurul Hasanah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media komik bahasa Indonesia berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap studi pendahuluan, pengembangan produk awal dan uji coba produk. Pada tahap studi pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan bagi guru dan siswa. Langkah selanjutnya adalah penilaian kelayakan oleh ahli. Setelah proses validasi maka produk dinyatakan layak untuk diujicobakan. Pada tahap ketiga dilakukan uji coba produk dengan tiga cara yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas. Uji coba perorangan memperoleh persentasi rata-rata 80,5% dengan kategori “Baik”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentasi rata-rata 77,7 dengan kategori “Baik”. Uji coba lapangan terbatas memperoleh persentasi rata-rata 88,8% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Berdasarkan data-data tersebut maka diperoleh media komik layak untuk digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran. Tingkat kelayakan diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu

dosen ahli bahasa dan satu ahli desain. Penilaian kelayakan oleh 1 orang ahli materi dengan persentasi 78,1% (baik), 1 orang ahli bahasa dengan persentasi 82,5% (sangat baik), dan ada 1 orang ahli desain dengan persentasi 83,3% (sangat baik).

3. Media komik Berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) dinyatakan efektif untuk membangkitkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari tes hasil belajar siswa. Pada saat pretes diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 45 dan pada saat sesudah menggunakan media komik (postes) yaitu 78. Berdasarkan data tersebut diperoleh selisih peningkatan yang cukup signifikan yaitu 33% yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) menjadi lebih baik dari sebelumnya.

1.2. Implikasi

Pengembangan media komik berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) memberikan implikasi dapat digunakan oleh praktisi didunia pendidikan, guru, siswa dan bagi peneliti lainnya, adapun implikasinya sebagai berikut:

1. Media komik yang telah dikembangkan ini akan memberikan sumbangan praktis, khususnya bagi siswa dalam proses belajar bahasaindonesia, selain memudahkan siswa dalam belajar, media komik ini juga dapat meningkatkan ekektifitas dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan.

2. Penerapan pembelajaran berupa penggunaan media komik menuntut kesiapan siswa agar melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan memperoleh hasil belajar yang maksimal dan dapat mempengaruhi anak sejak dini untuk mengetahui hak dan kewajiban siswa. Media komik inilah yang akan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan pemahamannya masing-masing tanpa harus selalu bergantung pada buku teks sebagai bahan ajar guru selama ini.
3. Implikasi media komik Berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) perlu didukung oleh lingkungan sekolah atau penelitian lainnya guna menambah kreativitas dalam pembuatan media komik pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien, memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media komik pembelajaran inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia umumnya dan khususnya pada tema hak dan kewajiban.

1.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan hasil penelitian pengembangan media komik ini diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan media komik berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) agar menambah wawasan dan pemahaman mereka tentang hak dan kewajiban.
2. Bagi guru dapat memanfaatkan keunggulan media komik berbasis CTL (*Contextual Teaching Learning*) dalam menerapkan pembelajaran secara

mandiri dengan cara mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai kondisi sekolah dan siswanya .

3. Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan untuk melakukan penelitian yang sama dengan materi yang berbeda dan Keterbatasan peneliti untuk mengontrol faktor-faktor yang masih memungkinkan mempengaruhi penelitian ini, maka disarankan perlu adanya dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media komik bahasa indonesia pada sampel yang lebih banyak dan lebih luas agar diperoleh penelitian yang lebih baik.

