

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis proses pengembangan dengan menggunakan model 4D maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian pengembangan komik strip dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan 4D diantaranya ada tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* terdiri dari analisis kebutuhan, siswa, tugas, konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* terdiri dari uji validasi dan uji pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, pengguna (guru), lalu pada tahap ini dilakukan uji coba dan *disseminate*.
2. Dari hasil uji validitas dari 3 ahli yakni ahli bahasa, ahli penyajian dan ahli kelayakan isi didapatkan hasil : 1) Persentase skor yang didapat dari hasil analisis ahli bahasa mencapai 93%. Hasil tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik”. 2) Persentase skor yang didapat dari hasil analisis ahli kelayakan materi mencapai 83%. Hasil tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik”. 3) Persentase skor yang didapat dari hasil analisis ahli kelayakan isi mencapai 61%. Hasil tersebut jika mengacu pada tabel 3.5 masuk dalam kategori “Baik”.
3. Dari Hasil Uji Praktisitas diperoleh jumlah skor uji coba dalam persen adalah 90 %. Dengan demikian hasil penelitian uji coba termasuk kedalam kategori “sangat baik / sangat praktis”.

4. Dari Hasil uji Efektifitas diperoleh *Gain-Score* atau peningkatan hasil belajar dilihat dari *pretest* dan *post test* terdapat peningkatan skor rata-rata secara klasikal sebesar 0,6, jika mengacu pada tabel interpretasi *gain score*, hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang “Baik” dalam hasil belajarnya. Maka dari itu komik strip telah sudah dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
5. Dari hasil penilaian angket keterampilan sosial yang diisi oleh guru Kelas IV, sebelum menggunakan komik persentase rata-rata dari 34 siswa di sekolah tersebut hanya mencapai 75% dalam kategori baik, setelah dilakukan *treatmen* maka guru kembali mengisi angket dan mendapatkan skor persentase sebesar 81% atau dalam kategori sangat baik. Dengan adanya perbedaan hasil di atas antara *pretest* dan *post test* semakin mempertegas bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dari hasil observasi aktivitas siswa didapat persentase nilai 75% yang berada pada rentan nilai 61% sampai 80% sengan kriteria pencapaian Baik.

5.2.Implikasi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya. Implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan media pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar, seperti penggunaan media komik berbasis budaya lokal, yang memuat cerita tentang

kehidupan sehari-hari siswa dan dikaitkan dengan budaya lokal. Dalam komik ini juga menyisipkan aspek-aspek keterampilan sosial di dalam cerita tersebut sehingga keterampilan sosial bisa masuk dan dipelajari oleh siswa baik secara sengaja atau tidak disengaja. Dengan penggunaan tampilan warna menarik, media ini memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga efektivitas belajar siswa meningkat. Meningkatnya efektivitas pembelajaran sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan dalam melibatkan perkembangan media dalam pembelajaran. Penggunaan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran memberikan sumbangsih yang kuat dalam perkembangan dunia pendidikan, karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, wawasan, nilai dan karakter bahkan sebagai upaya pewarisan kebudayaan.

2. Implikasi Empiris

Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan penelitian berikutnya bagi guru dan calon guru. Penelitian ini di jadikan acuan untuk memperbaiki diri guru dan calon guru dalam proses pembelajaran di kelas. Disamping itu, penggunaan media komik budaya lokal dalam proses belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh guru, melainkan juga melibatkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih hidup dan semangat dalam menerima materi pembelajaran, oleh karena itu media komik budaya lokal ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

5.3.Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, maka dapat dituliskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan agar dapat menggunakan media yang telah dikembangkan ini pada siswa dan ikut berinovasi untuk membuat komik budaya lokal.
2. Bagi kepala sekolah, agar mendukung setiap guru untuk mengembangkan bahan ajar ataupun media pembelajaran dan melakukan inovasi dalam pembelajaran yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas guru itu sendiri.
3. Bagi peneliti lain, agar menjadikan penelitian ini sebagai bahan rujukan membuat media komik budaya lokal pada materi lainnya demi memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran yang bermutu.